平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成12年2月1日発行(季刊2、5、8、11月の1日発行)第3巻第2号通巻12号
げーむじん
PARTNER
2000 WINTER
冬号
vol.11
げーむじんパートナー
リニューアル第3号
定価1200円
独占!
藤島康介描く、語る
サクラ大戦3
～巴里は燃えているか～
新連載
「こひめのカラフルファンタジア」
桜瀬琥姫
オリジナル連載コミック「わらびー」
あずまきよひこ
ときめきメモリアル2
独占描き下ろしイラスト
紅蘭のコスプレに挑戦!?
2000
特別付録
年藤島康介ミレニアムコスプレカレンダー
ヘキサムーン・ガーディアンズ
サモンナイト
レインボーコットン
イラストテレカプレゼント
シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌
Illustration Kousuke Fujishima
ホームページ「天晴れ!藤島くん!!」連載
http://www.t-two.co.jp/

ヘキサムーン・ガーディアンズ
HEXAMOON
GUARDIANS
月夜
PlayStation
インターネットで「ヘキサムーン・ガーディアンズ」の最新情報をゲット！
ホームページUPL http://www.incrementp.co.jp/game/

メディアミックス絶好調展開中!!

●ラジオ番組「ヘキサムーン・ガーディアンズ〜喜久子・麻里安のお月様にお願い」オンエア中！（文化放送：毎週木曜25:30〜26:00、AM神戸：毎週土曜24:00〜24:30にて放送中） ●ファーストスマイルからは、CD「しあわせさん」発売中！ ●鈴木典孝によるコミック好評連載中！ ●ゲーマーズ各店ではキャラクターグッズが発売中、コトブキヤからフィギュアの発売も決定！ ●出演声優陣も遂に決定！ 井上喜久子、山本麻里安、満仲由紀子、今井由香、雪乃五月、高野直子、かかずゆみ他

iPC INCREMENT P CORP.

インクリメントP株式会社 〒153-8665 東京都目黒区下目黒1-7-1
ユーザーサポートTEL 03-3491-7546（10:00〜17:00、土日・祝日を除く）

「ときめきメモリアル2」
DEVELOPER INTERVIEW

いつか君と……伝説の鐘の音を聴きたい

魅力溢れる彼女たちと共に、
君はどんな高校生活を送ることになるのか？

ときめきメモリアル2
コナミ
発売中　6,800円(通常版)
恋愛シミュレーション　1人プレイ
デュアルショック対応

3年の年月をかけて表現したかったもの

『ときめきメモリアル2』が発売された今の素直な気持ちを、プロデューサーのメタルユーキ氏とデザイン監修のO沢氏に語ってもらった

キャラ総入れ替えは、冒険ではなかった

── ファンが待ちに待った『ときめきメモリアル2』(以下『2』)が発売されました。売り上げも好調のようですね。
ユーキ：約束どおり発売できて、ほっとしています。こういったゲームの市場がどんどん狭まってきているように感じていたので、売れ行きが心配だったんです。
── キャラクターの総入れ替えは、かなり冒険だったのではありませんか。
ユーキ：藤崎詩織や虹野沙希という、熱い支持を得ているキャラクターをすべて入れ替えようというのですから、当然不安はありました。実は当初は、前作のキャラクターが登場する可能性もあったんですよ。ですから今回のキャラクターは、顔の面積に対する目の大きさや位置などが、前作のキャラクターとあまり違わないように作ってあるんです。同じ画面に両方が登場した時、片方だけ目が大きくて宇宙人みたいになったら困るでしょう。
── それがなぜ総入れ替えになったのでしょう。
ユーキ：今回、O沢が原画監修をしたのですが、同じキャラクターでも描いてる人間が代わってしまうとアゴの微妙なラインの太さやタッチが変わってしまうんです。小倉の描いた藤崎詩織に思い入れがある方は、O沢の藤崎詩織に違和感を感じてしまうかもしれない。それならば、潔く全部リニューアルしてしまおうということになって、O沢にデザイン監修を任せてポージングや表情を新しく作ってもらったんです。前作を支持してくれた方たちも新しいキャラクターを新鮮に感じてくださるだろうし、そろそろ新キャラクターで勝負してもいい時期なのかなとも考えました。
O沢：最初ユーザーさんからは、変わってしまってショックだという声と好感が持てるという意見の両方がありましたが、それはある程度予期していたことです。でもゲームをプレイした方からは、「やっぱり『ときめきメモリアル』だった」という意見が、けっこう多いんですよ。僕らは『ときめきメモリアル』をキャラゲーとは思っていません。ゲームシステムがあってこそのゲームだと考えているんです。そういう意味では、前作の雰囲気やゲーム性を損なっていないと感じてもらえれば、今回のゲームは成功だったと思います。
ユーキ：あくまでも『ときめきメモリアル』のテイストを継承しながら、グラフィックをリニューアルしたということです。ゲームシステムは、誰が遊んでも十分に楽しめるものになっていますから、その中で新しい女の子たちとのドラマを楽しんでもらいたいんです。このゲームは、最初の『ときめきメモリアル』のテイストを残しながら、EVSやキャラクター思考ロジックなどを導入することで進化し続けています。進化することによって、「ゲームをプレイしている」のではなく、「今、恋愛をしてるんだ、高校生にもどったんだ」という雰囲気を味わっていただけるようになったと思っています。

よりナチュラルに進化した『2』

── 前作との違いは、どんなところですか。
ユーキ：前作は、TVアニメや漫画のような演出だったと思うんですよ。どこに行っても軽やかでコミカルな音楽が流れていて、場面が変わるごとに音楽も変わっていく。絵もかなりアニメっぽいタッチでしたね。でも今回はトレンディードラマや恋愛映画風の演出で、大人でも十分楽しめるようにしてみました。BGMも画面ごとに変わるのではなく、たとえば遊園地では周りの子供のはしゃぎ声や乗り物が動く音、館内のアナウンスなど渾然一体となった音が聞こえて、自分がいかにも遊園地にいるように感じられる演出になっています。グラフィックもずいぶんリアルになっていて、大人の目にも耐えうるような高解像度にするなど、いろいろな工夫をしてドラマチックに仕上げています。
── ほかにはどのような変化がありますか。
ユーキ：ゲーム上での3年間を、よりナチュラルに送れるようになっています。前作では自分の名前を呼んでくれなかったけれど、今回は、女の子たちが名前を呼んでくれるようになって、ホントに会話してるみたいになりました。瞳が語るシステムについても同じことが言えます。女の子って、誰かと話していても、興味がある子が通ったら視線はそっちに向いてしまうことって、あるじゃないですか。キャラクター思考ロジックにしても、今回は前作より柔軟性を持たせて、なんらかの事件をきっかけにそれまでソリが合わなかった女の子と仲良くなったり三角関係になってみたり、そういう人間的な関係というものを設定の時から考えてみました。天候にしても、何月何日は毎回晴れだなんて、おもしろくないでしょう。
── より「普通」になっていますよね。
ユーキ：あまりに普通すぎちゃって、私たちがプレイしていても、どこが凄いのかわからなくなってしまったくらいです(笑)。めざしたのは

HIKARI HINOMOTO

Illustration for GAME-JIN PARTNER

SPECIAL MOVIE
For Promotion Video

そこなんだから、ゲームとしては完成してるんですけど。
O沢：プレイしていれば環境音などは当たり前になってしまうし、瞳が語るシステムもゲームをしていればすーっと流れてしまうことなんです。でも『2』と同時に前作をやってもらうと、明らかな違いを感じていただけると思います。

メガネっ娘がいない理由……

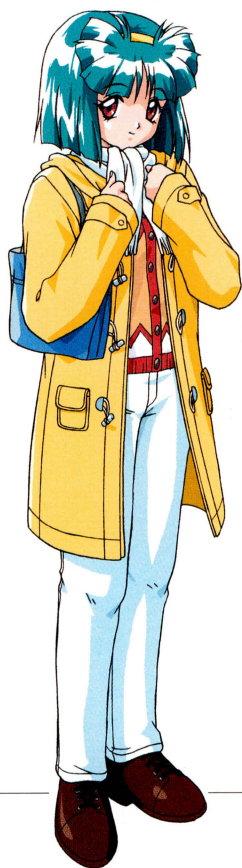
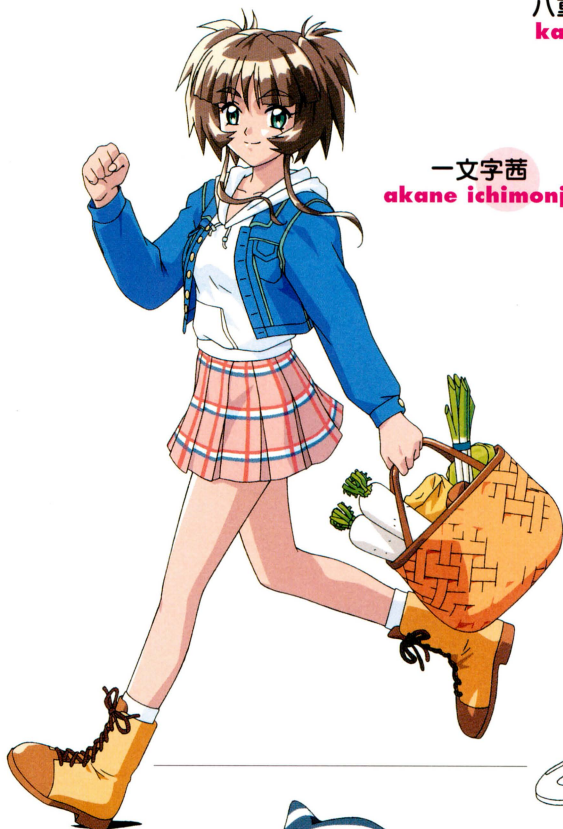
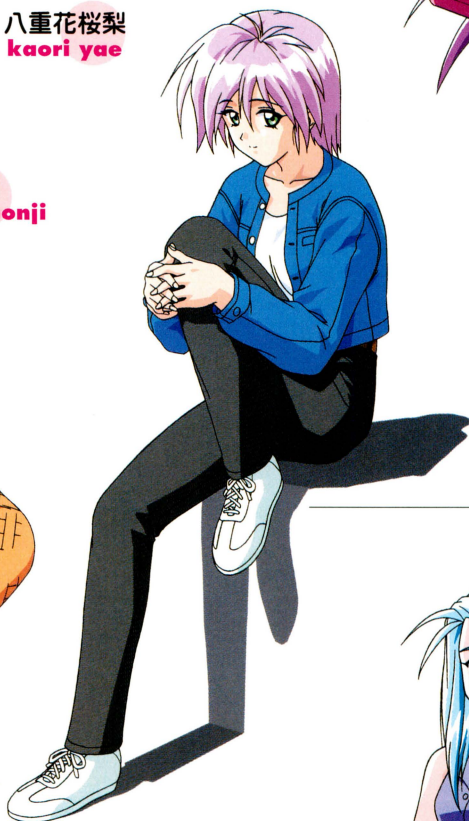
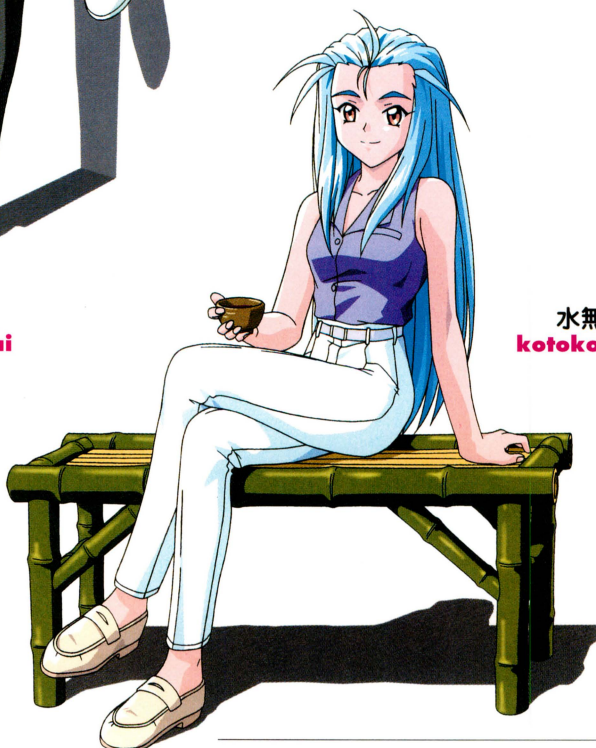
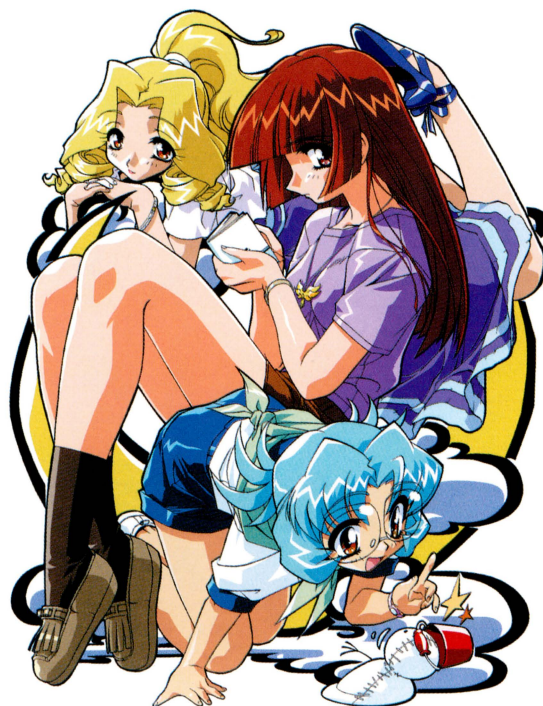
── 今回メガネっ娘がいないのは、なぜですか。
O沢：最初はメガネっ娘をひとり入れようという話だったんですが、気がついてみたら、あれ、いないじゃんって（笑）。キャラクターを決める時に、メガネをかけたらどうなるか実験もしてみたんですよ。でも、誰ひとり似合わない。美幸あたりにかけさせようかとも思ったんですけど、どうもイメージが違う。今回、まず設定などの細かいストーリーを作ってからビジュアルを決める作業に入ったので、似合わないならむりにかけさせることもないか、ということになったんです。
ユーキ：あえて言うなら、メイが時々メガネかけてるかな。でも、瓶底メガネの娘が実は美少女だったなんてシチュエーションはなし、ということでしたから。
O沢：メガネの娘がいると、どうしても如月未緒とかぶってしまうんですよ。前作のキャラクターはいい意味で定番で、非常にわかりやすかった。それと重ならないように、今回は設定の段階でかなり煮詰めて、ひねってあるんです。
ユーキ：よそのメーカーさんがやってるようなポリゴンキャラを作って、それを流行のフィギュアにしてユーザーに訴えるって考え方もあったんです。だけどそれだと人間ぽくなってしまって、好き嫌いが出てしまうんですね。ところがアニメキャラは、ある意味、人間を記号化してるんですよ。それによって想像の余地が広がって、キャラクターの幅が広がるんです。
O沢：プレイヤーの想像力がキャラクターを補完してくれるんです。自分なりの詩織を生み出すんですね。いくら「ナチュラル」と言っても、絵でそれをやってしまったら、つまらないんです。だからキャラクターを起こす時は、できるだけ漫画っぽくしようと心掛けていました。
ユーキ：今流行のアニメや漫画のキャラクターに比べると、『ときめきメモリアル』に登場するキャラクターは1世代、2世代前のキャラクターに近いかもしれません。だからこそ自分なりに補完して、理想の光なり華澄お姉さんなりを作り、その世界で自由に楽しんでもらえると思うんですよ。
── 有名なキャラクターデザイナーさんの場合は、キャラに思い入れをするより、その人が描いたということに思い入れをしがちですが。
ユーキ：キャラも、その人の色に染まるでしょ。それは、声を当てていただく声優さんにも言えることなんですよ。それで、前回もそうだったのですが、今回もできる限りまだ染まっていない声優さんを探しました。キャラにマッチする声優さんで、主役とか人気キャラを演じたことのない方ということで。その中からさらにオーディションを経て、今の方々に決定したんです。

男性が描いた服では「外出できない」!?

── 制服の色は、どなたが決めたのですか？
O沢：最初は、全部私が考えました。個人的にはシンプルな制服が好きなんですけど、今の高校生の雰囲気もある程度取り入れています。とは言っても、今の高校生をそのまま表現すると、違う意味で切なくなってしまうゲームなので、

古くさくなく、かといって新しすぎずといったところでまとめたんですよ。
ユーキ：セーラーの後ろがつばめ型になってるじゃないですか、珍しいデザインだと思っていたら、最近の制服、つばめ型が多いんですね。
O沢：そんなに特別なことはしてないつもりですけど、色がカラフルというか、特殊ですよね。最終的にセルになるので、どうしても色的にはアニメっぽくなってしまうんですけど、私の頭の中では有名私立の女子高生が着ても違和感のないものをめざしたつもりです。制服のデザインを決めたのは3年前なんですけど、当時は有名デザイナーがデザインした制服が流行っていたので、取り入れなきゃと思って。そのころこの絵を出していたら派手だったと思うんですけど、今となっては地味になってしまったかな。
── メイは、制服が違いますね。
O沢：伊集院だけは、変えなくちゃダメだろうと(笑)。彼女は水着や体操着もカスタマイズされてるんですよ。
ユーキ：前作と比べて、今回の女の子たちの私服って自然でしょ？　これを外で着てる娘っていそうだよねって。そのあたりは女性デザイナーががんばったからね。
O沢：私を含めて3人でデザインしているんですが、今回、女性のスタッフに恵まれまして。茜とほむらだけは私なんですけど、やっぱり男のセンスみたいなものが出ていると思うんですよ。光なんかは女性スタッフにやってもらったんですが、私にはアレは描けないですよ。第一、思いつかない(笑)。
ユーキ：男が描くと、女性が「こんな服じゃ外出できない」っていうような服が、けっこうあるんですよ。
O沢：今回は、デート着だけでも、ひとりにつき12枚あるんです。それを全部見るのは至難の業だと思いますよ。
── 男の子の制服については、いかがですか。
O沢：詰め襟にするかどうか、最後までもめたんです。結局、今回はプレイヤーが違うので、その違いを出すためにも男の子の制服も変えるべきだということになって、こういう形になりました。
── 特に難しいキャラクターはいましたか。
O沢：全員それぞれテーマを決めて描いてたんですけど、極端な性格のヤツって好みがわかりやすいんですよね。ほむらとかメイは描きやすいんですけど、琴子とか華澄さんは、ずいぶん悩みました。設定的には、琴子は和服しか着ないくらいのほうがいいかもしれないけれど、そこまで徹底してしまうと、ちょっと違うかなという気もして、最後まで迷いました。それと、茜は一応12バリエーションあるんですけど、服の数自体は少ないんですよ。組み合わせを変えて、着回してるんです。それが狙いだったので、うまく表現できてうれしかったです。

普通の中にある濃さと深さ

── 設定を作る上で、気を遣われたことは。
ユーキ：なるべく前作とかぶらないように、ということでしょうか。キャラクターの生みの親となった方たちには、「自分の娘としてかわいらしい娘を作ってください」というふうにお願いしたんですよ。どの娘についても、育った生活環境まで設定されています。両親はどういう人だとか兄弟がどんなふうだとか、一人ひとりの奥が深いし、非常に濃いんですよね。
O沢：楓子の設定は難しかったですね、虹野沙希とかぶっちゃって。前作は非常にバランスがよかったので、その次に出す作品ということで、差別化にはずいぶん苦労したんですよ。
ユーキ：突き抜けたキャラクターは、前作でバリエーションを揃えました。今回、そういう意味ではハチャメチャなキャラはいませんが、付き合ってみると奥が深くて、その娘のことが徐々にわかってくるっていう性格づけを狙っているんですよ。
O沢：だから、最初に発表されているプロフィールと、エンディングを迎えた時の印象って、ほとんどのキャラが違うと思うんです。そういう意味では、やっぱり遊んでもらわないとわからないところはありますよね。ただ光だけは、そのままのところがあるかな。いちばん素のままかもしれませんね。

―― 最後にメッセージをお願いします。
O沢：ホントにもう、何から何まで詰め込んであるという感じです。好みの女の子を見つけて延々その娘と遊んでもいいのですが、生みの親としては、親バカなんですが、全員まんべんなくかわいがってもらえると、ありがたいですね。どの娘にも女の子ならではの複雑さがあるので、そのへんを探りつつ楽しんでもらえれば。私、エンディングを担当したんですが、とても苦労したので、ぜひとも全員分を見てほしいです。
ユーキ：3年の歳月を経て、やっとみなさんのもとへお届けすることができました。スーパー高校生になるなり、スポーツマンになるなりして、理想の高校生活を楽しんでください。またひびきのネットも、これからみんなに応援されながらいろいろなコンテンツが増えていくと思いますので、よろしくお願いします。

「ヘキサムーン・ガーディアンズ」

CHARACTER DESIGNER INTERVIEW

異界の月の2000年最新ファッション

HEXAMOON NEWMODEL

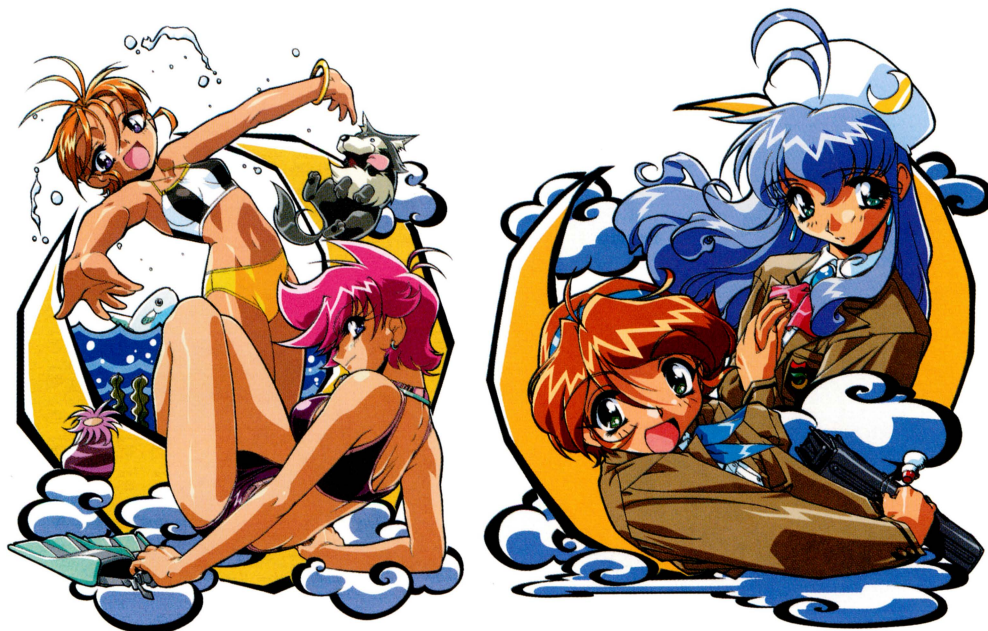
キャラクターデザイナー 鈴木典孝

Illustration NORITAKA SUZUKI

制服、水着、体操着と『ヘキサムーン・ガーディアンズ』に登場するヒロインたちの多彩な衣装を徹底紹介！

ZzZ

NEWMODEL in HEXAMOON

異界の月の2000年最新ファッション

ドルガイヤー
ミューズを護るガーディアン（巨大ロボット）。6人のプリンセス全員に1体ずつ、ガーディアンは存在する。

轟堂大地
ミューズとともにドルガイヤーを駆って闘う騎士・ドラグーンに選ばれた青年。正義感が強い熱血漢。

Costume for Battle バトルコスチューム

Swimsuit 水着

鈴木典孝 DESIGNED BY NORITAKA SUZUKI

鈴木典孝 DESIGNED BY NORITAKA SUZUKI

Uniform 制服

ミューズ
"尊厳"を象徴するヘキサムーン・プリンセス。ちょっとドジだが、いつも一生懸命で優しい心根の持ち主。

葉月 睦
大地の幼なじみ。面倒見がよく、すべてを理解した上で大地とプリンセスたちの支えになろうとする。

セレン
"知恵"を象徴するヘキサムーン・プリンセス。機動鋼術（超科学）の専門家で、様々な機械を作り出す。

カグヤ
"慈悲"を象徴するヘキサムーン・プリンセス。自分の価値観をしっかり持ち、その信念に基づいて行動する。

Costume for Gymnastics 体操服

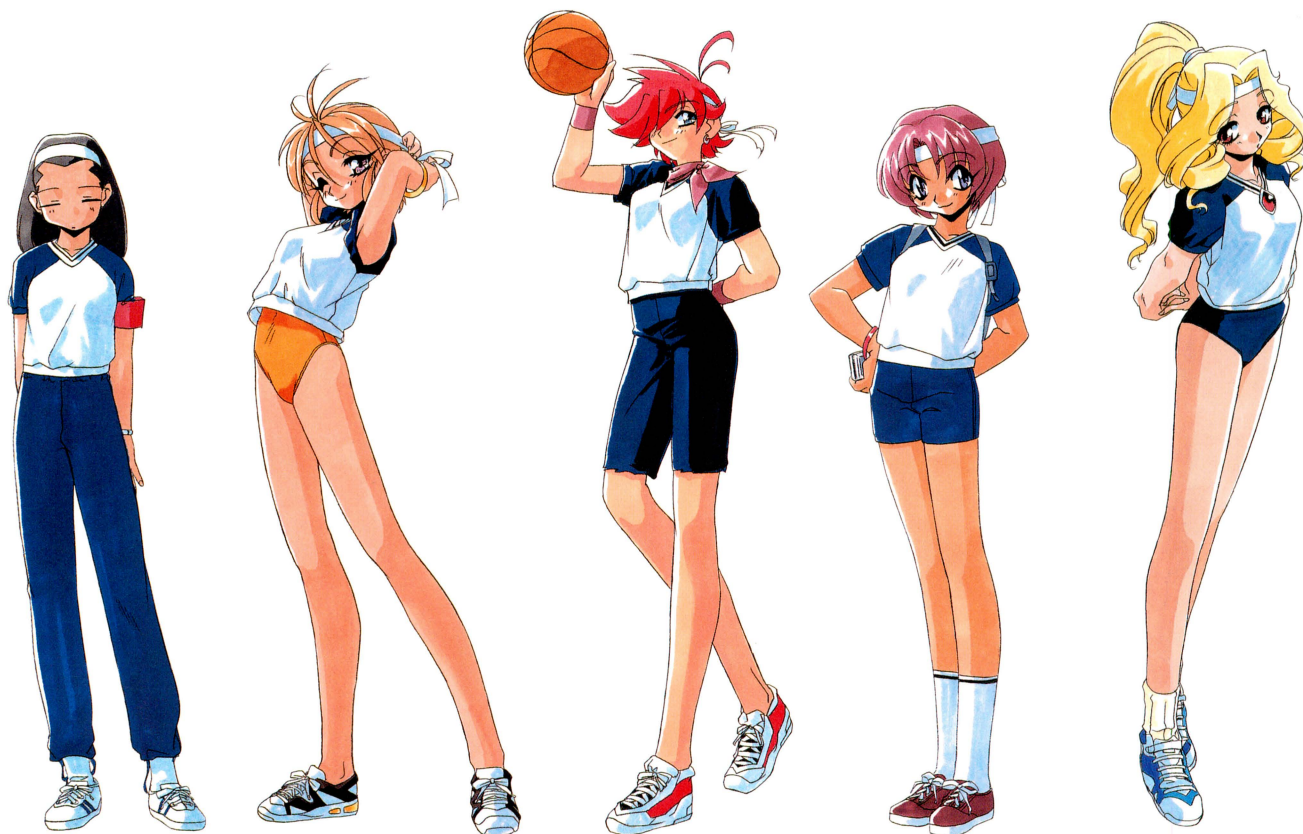
鈴木典孝 DESIGNED BY NORITAKA SUZUKI

葦浦弥生
睦たちが通う月の葉学園の生徒会副会長。ミューズたちの正体に気づいており、何事か訴えかけてくるが……。

ルーン
“正義”を象徴するヘキサムーン・プリンセス。裏表のない無邪気な子どものような少女。無類の動物好き。

ディアナ
“力”を象徴するヘキサムーン・プリンセス。武芸百般に通じており、戦いの中に生き甲斐を感じている。

八木仁美
学園内のあらゆる情報に通じている新聞部員。好奇心が強く、プリンセスたちの秘密にも迫ろうとする。

アルテミス
“愛”を象徴するヘキサムーン・プリンセス。穏和でお淑やかな性格だが、眠ると力を発揮する夢想剣の達人。

鈴木典孝 DESIGNED BY NORITAKA SUZUKI

Costume for Private 私服

INTERVIEW

シンプルかつ映える一枚絵を目指して

キャラクターデザイン鈴木典孝インタビュー

六者六様のプリンセス

—『ヘキサムーン・ガーディアンズ』のキャラクターをデザインするにあたり、作品のキーワードとなっている"月"や、ストーリーなどは意識されましたか?

鈴木:このキャラクターをデザインしたのは、もう2年近く前になるのであまり覚えていませんが、デザインに入れてないところを見ると、月は特に意識していなかったんじゃないかと思います。ゲームの内容も、ストーリーを担当している杉田篤彦さんから先に教えていただいたんですが、あまり気にしませんでした。「メインのお姉ちゃんが6人いて、巨大ロボットに乗る」くらいのイメージですね。それで、6人のお姉ちゃんはプリンセスということだったので、あえて醒めた感じのとっつきにくいキャラにしてみたら、全没くらっちゃいました(笑)。やっぱり、多少親しみやすいキャラにしないとダメみたいですね。

—では、どのようなところからキャラクターを作り上げていったのですか?

鈴木:杉田さんの方からおおざっぱな性格設定を教えていただいたので、それを元にデザインしていきました。ミューズは見た目弱そうだが芯は強い、ディアナは乱暴、八木はお調子者で葦浦は泣いてばっかり、睦はすごく普通の女の子、など。そしてそこから私の方で伸ばすところと切るところを決めて、さらにその設定から想定されるいろいろな要素を付け加えてキャラクターを作っていったんです。例えばセレンは、メガネっ娘と設定されていたのを見て、「それなら身長は低くてもいいだろ」と私の方で考え、いまの背格好になりました。ルーンなどは設定もかなりアバウトだったこともあって、ほとんどこっちで決めちゃいましたね。カグヤは『アイドルプロジェクト』のキャラクターである紫音をショートカットにしたイメージでデザインしました。「いつものパターンでいいから忍者を作ってほしい」と言われていたので(笑)。

—巨大ロボットが活躍する作品でありながら、異世界や竜、プリンセスなどファンタジー色も強いですが、何か参考にしたものはありますか?

鈴木:ファンタジーは、一応雰囲気だけ取り入れましたが、特に何かを参考にしたということはないです。「見ちゃうと同じようになってしまって、おもしろくないから見ない」というのもありますが、単純に私、ファンタジーって苦手なんですよ。だから、そういうゲームもやりません。剣と魔法とかそういう世界がどうにもなじめなくてダメなんです。最初からクラスとか作ってキャラクターの割り振りがなされている……あれがつらくって。

—プリンセスたちのバトルコスチュームは、みな個性的で独特のデザインですが、どのようにして考えたのですか?

鈴木:キャラクター自身もそうだったんですが、まず基本となるものを作って、あとはそのパターンで考えていきました。それで、まずミューズを描いたんですが、時間もなくてかなり苦戦したのを覚えていますね。最後には、かなり無理矢理決めちゃった気がします。ミューズが決まると、そこからディアナが火、カグヤが風とキャラクターのもつイメージを当てはめてコスチュームを変えていきました。アルテミスは剣を使うので、とに

鈴木典孝 DESIGNED BY NORITAKA SUZUKI

かく刺さるようなイメージでと、全部三角形で統一。セレンはざわめく森の木々と泡のイメージ。ルーンは白虎ですね。
―プリンセスのコスチュームの色も、やはりキャラクターのイメージからきているのですか？
鈴木：そうですね。プリンセスのガーディアンたちにも乗せる色なので、見てわかりやすいように6色はっきり分けました。わかりやすく言うと戦隊ものをイメージしています。紫とかあやふやなものもいますが(笑)。だけど、ミューズはちょっとわかりにくいかもしれませんね。一応ピンクなんです。そしてドルガイヤーは朱色ということになってるんですよ。赤はディアナとザグレウスにとられてしまったので(笑)。ただ、はっきり色を分けたのはいいのですが、私のクセで派手な色遣いにしてしまったので、全員そろうとなんだか地獄のようです(笑)。
―にぎやかで楽しいと思いますが。
鈴木：ポスターとかならまだしもアニメとかで6人がずらっと並んだ時はかなりきついんじゃないかな。ひとりひとりの個性が強い分、逆に集まっちゃうとね……。
―コスチュームに関しては、特に注文のようなものはなかったのですか？
鈴木：杉田さんの方から「体に紋とかが浮かぶので、背中と胸元と足は見えるようにしてください」というリクエストはありました。それで、見てのとおり、ああいう露出度の高いコスチュームになったんです(笑)。

デザイン上のこだわり

―完成した『ヘキサムーン・ガーディアンズ』のキャラクターをいま眺めてみて、何か思うことはありますか？
鈴木：やはりミューズは、かなり無理して作ったという気がします。特に頭から2本飛び出ている髪の毛は、自分としてはもっとやりようがあったかなと思っています。切り抜きとしては使いにくいし、素材としても中途半端。無理矢理特徴づけた感じがします。デザインする時よっぽど詰まってたんだなあ(笑)。見る人にキャラを覚えてもらうために付けたのであり、それがとても大事なことだというのはわかるんですが……。
―特徴にこだわりすぎて不自然になった？
鈴木：そういうのが、私に限らず最近多くなっている気がします。これからのキャラクターってどうなっていくんでしょうかねえ？　やはり覚えてもらうだけにしても、無理矢理はちょっと卑怯かなという気がします。
―それほど無理矢理という感じはしないと思うのですが……。
鈴木：まあ、それはこっちが勝手にそう思っているだけですので。
―そういうこだわりがあるのですね。
鈴木：そうですね。映えすぎるとやっぱりうざったいというか、もっとシンプルにできないか？もっと減らせないか？と考えてしまうんですよ。"シンプルな中に、特徴がある。"目指すところはそういうものです。

キャラクターは一枚絵

―ご自分の絵のどこに、いちばん自分らしさを感じますか？
鈴木："自分の"という感覚は、あまり持ちたくないですね。そんなものは、意識しなくてもどうしたって出きちゃうものだし、"オレの絵はこうだ"って押すつもりもないです。まあ、思ってなくても十分出てきてしまうものなのでしょうが(笑)。ただ、必要以上にリアルにするつもりはないっていうのは確実にありますね。あまり、リアリズムの世界は好きじゃないんです。例えばディアナの髪型は完全にウソの髪型で、立体にすることはできないでしょう。しかし、そんなことはデザインするときに全然気にしていません。キット化とかそういう要望が出てくればまた違うのですが、その時は、そうなった時に考えればいいと思っています。そういう考えは、アニメのキャラクターデザイナーとしては、かなり問題があるのかもしれませんが(笑)。基本的に私がマンガを描いてきた人間であるということもあり、止まった絵で映えるようにしか考えていないんです。マルチアングルで見える必要もないと思っています。キャラクターは一枚絵。一枚絵でどれだけ映えるものを描けるか、それだけです。

鈴木典孝氏直筆色紙を1名の方にプレゼントいたします。
(詳細は78ページ参照)

PROFILE
すずきのりたか。代表作は『アイドルプロジェクト』『Jaja馬！カルテット』など。本作ではキャラクターデザインのほかに数千枚に及ぶ原画、コミックスも担当。

特にお世話になった3人のナイスガイ!!
素敵な社会人になってね—。

HOUKO KUWASHIMA

桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第8回　学園祭イベント

INFORMATION
くわしまほうこ。青二プロダクション所属。出演中のTVアニメ『神風怪盗ジャンヌ』『BLUE GENDER』『無限のリヴァイアス』『鋼鉄天使くるみ』好評放送中! ラジオ『CLUB db』もよろしくネ!!

ハジメマシテ山口県!!—はじめましてフグチリ様♥……というわけで、山口大学の学園祭に行って参りました。実は、桑島単独で学園祭にお呼ばれしたのは今回が初めてだったので(何もかも初めてづくし!!)、結構緊張モノでした。イベントの前日に山口入りしたのですが、以前ラジオ『CLUB db』の収録で訪れた石川県白峰村を思い出すような、星空のキレイなとてものどかな所でした(基本的に田舎者なので田舎が好き♥)。泊まったホテルの周りは温泉街になっていて、露天風呂にも入れたし、ちょっとした旅行気分を味わえたのでした—♥　プライベートでは、なかなか旅行に行くヒマもないのでねぇ……。今年は是非、どっか行きたいですね—。イベントとかも、やるなら誰も行きそうにない場所で、こっそりと、とびきりレアなヤツを(笑)……な—んてね。

なにはともあれ、イベントも盛り上がってよかったよかった(ニコニコッ)。お世話になった山口大学TV文化研究会の皆さん、本当にありがとうございました!!

控え室の縁側にて、まどろむ……。

山口大学TV文化研究会の皆さんと。

帰りに空港で売っていた辛子明太子があまりに美味しそうだったので、つい買ってしまった。でも……何故山口で?

……幸せ♥

GAME-JIN TOPICS

POWER UP…?
帰ってきた、川背さん!

『海腹川背・旬』再び！　お手頃価格になって登場だ!!
そこで、本誌でもおなじみキャラクターデザインを手がけた
近藤敏信氏に熱き思いを語ってもらった

思いも、愛情も「特別」
――近藤敏信

川背さんに対する思いはホント特別で、愛情もまた「特別」なわけです。そんなわけで『海腹川背・旬』を制作する際には、その愛情をキャラクターに存分に注ぎ込みました。自分で一番気に入っているのはドットキャラの「髪」で、前後にゆれているとき……上下にゆれているとき……その「髪」はサラサラとアニメしているのでした。全部手描きなので死にましたが……(笑)。それがオイラの川背さんに対する感謝の気持ちであり、愛だったりするのです……。

そんな『旬』が安くなって再登場！　海腹未体験の人は是非遊んでみてくださいネ。オイラも追加でイラスト描きました！　そして海腹上級者の方にもオススメ！　追加されてるマップは超難易度!!　手応えじゅうぶんですぞ。

Koran Ri

SUKISUKI! GAME-CHARA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナルの当コーナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

Illustration
Kousuke Fujishima

寂しさを知るが故の明るさ

祝2000年！　祝「スキ！キャラ」。
今年最初の「スキ！キャラ」は藤島康介自らが『サクラ大戦』のお気に入りキャラを語る。
そのキャラとは李紅蘭！　さらに渕崎ゆり子さんも登場!!
もちろん、『3』についてのイイ話も聞いてマス!!

Profile
●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
ご存じ、メカ、キャラ大好きマンガ家。自らキャラクター原案を手掛ける『サクラ大戦』の中では、李紅蘭がお気に入り。もちろん『3』でもキャラクター原案として参加している。

いちばん好きなのは紅蘭なんです。

藤島：いや、まさか『スキ！キャラ』で『サクラ大戦』を語ることになるなんて……（笑）。
──『3』も発表されたことですし、ここら辺で一度、藤島先生に『サクラ大戦』のキャラクターについてお話を伺っておこうと思いまして。
藤島：『サクラ大戦』のキャラの中では、紅蘭が好きなんですよ。それで今日は紅蘭役の渕崎ゆり子さんにお越し頂いたわけなんです。
渕崎：ありがとうございます。紅蘭が好きなんですか。でも藤島先生、紅蘭のどのへんが気に入っていらっしゃるんですか？
藤島：めいっぱい明るそうでいながら、すごく暗い過去を引きずっているあたりですね。紅蘭は孤児という設定でしたよね。戦災だったかな。
渕崎：小さい頃に、両親を火事でなくしているんですよ。
藤島：だから、すべてあの明るさは暗さの裏返しなんだねっていうキャラであり、実は深いキャラなんじゃないかと思っているんです。それに描いていて一番最初にスラスラでたのが紅蘭だったんですよ。もう設定だけですぐにイメージできたんです。全部、送られてきた設定書に書いてあったんですよ。まず、タレ目でメガネをかけていて、ソバカスがついていて、三つ編みっていう風に。さらに怪しい関西弁を喋ってチャイナドレスを着ているとまで書いてあったんですから。ここまで書いてあればもう簡単！あとは描くだけでしたね。
渕崎：怪しい関西弁だなんて（笑）。それに紅蘭てタレ目でしたっけ？
藤島：かなりタレ目ぎみに描いているはずなんですけど。
渕崎：そういえば、すみれさんとかマリアさんの目はキッとした感じですよね。それに比べて紅蘭は……。
藤島：でしょう？
渕崎：私は一番最初に藤島先生の描かれた紅蘭のイラストを見た時に、別に生き写しとまでは思わないまでも、前髪を下ろしてメガネをかけて、お下げっていうのが中学生くらいの自分に似ていたんですよ。チャイナドレスにもすごい憧れがあって、たまたまそれを着た経緯があったものですから、とてもキャラクター的には入りやすかったですね。
藤島：それでは、演じるのはそんなに大変じゃなかったんだ。
渕崎：でも関西弁というのでは、「えー私でいいんですか？」っていうのがありましたよ。その後は、ご存じのとおり、「変な」というか「妙な」関西弁というのでね……。
藤島：ちゃんと最初から設定で怪しい関西弁って書いてあったんですよ！
渕崎：怪しい関西弁って聞いてなかったですよ。じゃあ、広井さんの画策どおりだったんだ。
藤島：だってできないでしょ？
渕崎：完璧に近づけようと思ってやってたんですけど、やっぱり音声的に完璧にはならなかったんですよ。だから、「まぁ妙な関西弁ってことにこれはもっていきましょう」と広井さんが言っていたんですけど、私の中では極力、全身全霊関西弁のつもりでやっているんですよ。
藤島：それは失礼いたしました。
渕崎：紅蘭の関西弁というのは、その時々で色々な関西弁指導の方がいるんです。ゲームの時は音響監督の方から指導していただいたし。監督がいらっしゃらない時はスタッフの中の関西出身の方とか。
藤島：関西弁って、大阪の中でも、色々と違っているみたいですからね。
渕崎：だからそう考えると色々なもののブレンドなんですよ。
藤島：やっぱり正しく怪しい関西弁になっているんじゃないですか！　紅蘭にはブレンドされた関西弁がすごく正しいと思うんですよね。
渕崎：そうですね。私も「これでいいんだ！」っ

サクラ大戦
セガ・エンタープライゼス
発売中　6,800円
ドラマチックアドベンチャー　1人プレイ

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
セガ・エンタープライゼス
発売中　6,800円
ドラマチックアドベンチャー　1人プレイ

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～
セガ・エンタープライゼス
2000年秋発売予定　未定
ドラマチックアドベンチャー　1人プレイ

SAKURA WARS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

藤島康介

DESIGNER'S COMMENT

できるだけ動きのある絵を描こうと思って、刀を目立たせようとしました。で、こっちを向かせて、刀を構えているっていう構図で仕上げました。ゲームパッケージで人を多く描くと、ひとりひとりが小さくなってしまうんで、こんな風にバーンとひとりだけ大きく描いたんです。

●サクラ大戦　ジャケットイラスト

Profile

●渕崎ゆり子

(ふちざきゆりこ)

12月5日生まれ。シグマ・セブン所属。『サクラ大戦』シリーズではゲームだけでなく、OVA、舞台と大活躍。藤島先生とは『ああっ女神さまっ』の時からのお知り合いなんだそう。

て開き直ってますからね。

紅蘭は感情を爆発させることがない!?

藤島：渕崎さんは紅蘭のどんなところが好きなんですか？

渕崎：キャラクター設定、性格的なところでいうと、底抜けに明るいところかな。メンバーの中でもやっぱり紅蘭とカンナってすごく明るいですよね。サクラ大戦のメンバーというのは大体はなにか過去を持っている人が多いんですよ。紅蘭の場合も、その辛さとかを知っているがゆえに女性的な優しさがものすごく溢れている人なんですよね。母性がすごく強い人なんです。間違ってませんよね？

藤島：いや、全然。紅蘭は、暗く辛い過去をひきずりながらも、それを明るさと優しさに昇華できているんでしょうね。渕崎さんに演じられることによって、可愛い娘に成長してよかったなーと思ってますよ、私は。

渕崎：メカがすごく好きなところもいいですよね。一番最初の登場が蒸気バイク。それで思いっきり爆発！　お約束みたいな感じでしたね。

藤島：お約束でしたねぇ。

渕崎：そう、紅蘭の魅力、もうひとつあった。この人、独立してるんですよ、孤立というのとはまた違うんですけど。自立でもないなぁ。

藤島：うん、確かに誰とも馴れ合ってないです。

渕崎：唯一、アイリスのことはいちばん可愛がってますね。ほかの誰とも仲良くやってるんだけれど、例えば、すみれとカンナのああいう関係みたいなものがないんですよね。まあ、そういう意味では登場する人たちは、みんな誰かに密着するっていうタイプではないんですよ。その中でも紅蘭は、他人に対して心を開くということがないから孤独なのかなって気がするかな。

藤島：確かに、大神といい関係になっても、そんなにベタベタするようなタイプではないですね。

渕崎：女としての魅力が自分にはない思ってるんじゃないかなぁ。結局、そうなったとしても大神さんに対して「うちでええんか？」というのが、幸せの表現としてあるんですよ。そういう意味では本当に、一番近寄りがたいのは紅蘭なのかなって気がしますね。

藤島：そうですね、他人とある程度の距離をとってその中には踏み込んでこないしね。

渕崎：そうそう、踏み込んでいかないですよね。だから例えば『2』の、火事のシーンで、芸者姿でさくらと一緒にいて、そこが燃えるんですよ。で、その時に昔、両親を失った時のことを思い出して感情が爆発するんです。それで紅蘭が、「みんなを失いたくない」ってワーッて泣くっていう。ああいう感情の爆発というのがすごい少ない。アレはすごく印象的なシーンですね。

藤島：でもあれ、本当だったら中国語で喋りそうな気がしますよね。

渕崎：先生！　それは言っちゃいけないわ(笑)。

藤島：いや、中国語で叫んだらよかったのになあ、なんてあの時思ったんですよ。

渕崎：でも、マリアにもなんかそういうのありましたよね。

藤島：あれは、過去がフラッシュバックしてるから、多分、日本語じゃなかったんじゃないかなぁと思うんですよね。まあ、みんな過去は持っているんですよね、それぞれに。

── 紅蘭は、何か大神に対して特別な感情というのを持っているんでしょうか？

渕崎：もちろん、大神さんのことは好きなんですけど、やっぱりあからさまに出せる子じゃないし、さっき言ったみたいにコンプレックスということもあるんでしょうね。例えば大神さんがすごい優しいことを言ってくれると、ホッとしたりとか、「いややわぁ」になっちゃったりとか(笑)。ああいう可愛らしさっていうのも紅蘭

CHARACTER INDEX

──北大路花火──

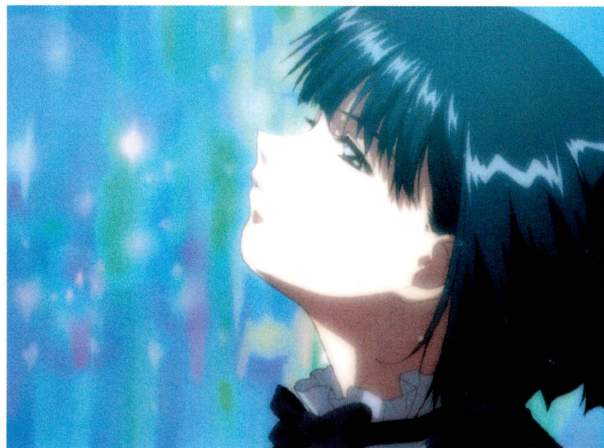
日本の男爵家である北大路家の令嬢。生まれてからずっとフランスで生活しているため、日本を知らない日本人。大和撫子タイプで、書道、華道、弓道をたしなむ。また、読書が趣味。

SAKURA WARS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

藤島康介

DESIGNER'S COMMENT

これは唯一光武を描いたイラストです。結局、光武の構造がよくわからなかったんです。ある程度まで考えてはいたんですけど、大きさ的にどうしても人より少し大きい程度なんで、だいたいのところで予測して、わからないところは自分で作ったりしました。

●サクラ大戦　販促ポスターイラスト

らしさなんじゃないかなあって思うんですよ。最近、女の子の方が強くなったりして、わりと押せ押せムードになってるじゃないですか。そういう風に考えると、わりと紅蘭みたいなタイプは珍しくなってきてるんじゃないですか。
藤島：別に紅蘭は受け身なわけでもないんですけどね。だから、受け身じゃないけど、攻めてもこない。ある意味、ちょっと寂しい人なんだけど。
渕崎：そうなの（泣）。だから愛着が湧いちゃうの、この人（笑）。

紅蘭の仲良しはいったいだれ？

—— 紅蘭が「このキャラとこんなことをしてたら、もっと面白かっただろうな」と想像力を働かせて、思いつくことってありますか？
渕崎：アイリスとは仲がいいですよね。アイリスもなついているところもあるし、どうかな〜？
藤島：アイリスがなついているのは面白い人だから、面倒見がいい人だからなのか、それともなにか一緒にいて、安心できるからなのか、どっちかですね。
渕崎：そうですね、紅蘭自身もアイリスのことを認めて付き合ってるんですよ。子供扱いをしないで、対等に付き合ってるんですよね。ただ、時々面倒見てあげてる部分とかあるけれど。子供には、必要以上に接してくる大人を嫌うところあるじゃないですか。アイリスにしてみれば、紅蘭のそういうサラッとした感じがいいのかな。紅蘭は、小さい頃から親がいないわけだから、親元を離れているアイリスの気持ちがわかるんでしょうね。だから可愛がっているのかも。
—— ゲーム以外でも舞台などで、一緒にやっていて面白かった方とか、シーンはありますか？
渕崎：これもまた、アイリスが多いんだよな。……ちょっと考えます。何かありましたかねぇ。えーと、紅蘭と一番一緒にいたのはあやめさんだと思うんですよね。花やしき支部で紅蘭はひとりで研究してて、来るのあやめさんしかいなかったんで。
藤島：でも、その辺の絡み全然やってないんですよね。だから、わからないんですよ。もちろん、あやめさんに多分、一番近かったんじゃないかと思うんですけど……。
渕崎：そういえば、いっつも本当に地下に閉じこもっちゃってる人なんだよな〜。
藤島：だから、あやめさんがいなくなった時に一番悲しんだのかなあ、とも思うんですよね。
渕崎：そうですね、でも今後はまず米田支配人と仲よくなったりして（笑）。気が合いそうじゃないですか、あのふたり。あとはそうだな……織姫とか……あっ、レニかな。でも、レニとマリアがね、割と今近いから……。今後の親密な関係はご想像にお任せします。
藤島：紅蘭は受けも攻めもせず、割と淡泊な付き合い方してる人だから。特に誰とっていうのが思い浮かばないんですよね。
渕崎：これだけ周りに同じような年代の子がいるのに、そういう雰囲気の希薄なキャラクターって珍しいですよね。
藤島：そういえば、そうかもしれませんね。

髪を下ろして、メガネをとった紅蘭を一度見てみたい。

渕崎：紅蘭がほかのキャラクターと絡むという話からは外れてしまうけど、一回

CHARACTER INDEX
ロベリア・カルリーニ
懲役は1000年を越えるといわれる、巴里はじまって以来の大悪党。盗みや強盗、要人邸爆破など、ありとあらゆる犯罪を行ってきた。趣味はギャンブルでスリが特技とか。

藤島康介
DESIGNER'S COMMENT

これはその大勢いるバージョンですね。やっぱりパッケージに5人も6人も描くと画面が小さくなってしまいます。この集合した絵の狙いは「華撃団の強さ」みたいなところを出そうとしてみました。

●サクラ大戦公式ガイド／アスペクト刊

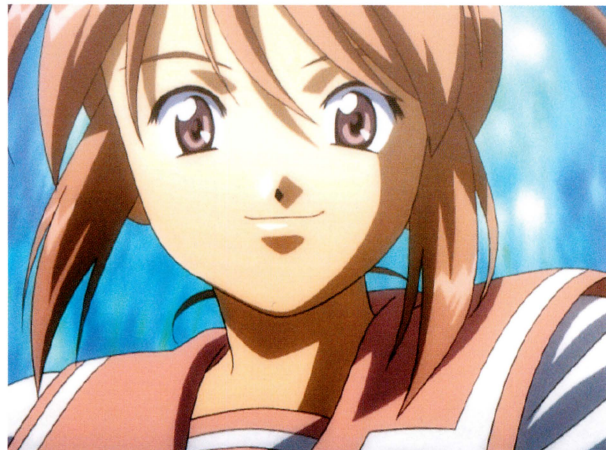
でいいから紅蘭のこんなシーンを見てみたいというのはありますよ。
藤島：どんなシーンですか？
渕崎：紅蘭が髪を下ろして、メガネをとったところ。私的にもユーザー的にも絶対見たいと思うでしょうね。
藤島：一度あったと思うんだけど、ちゃんとしたシーンではなかったですね。きっと髪の毛、うねうねしているんでしょうね、三つ編みだから。
渕崎：けっこうキレイな髪してますからね。色的にもね。見たいだろうなぁ。いつか、出てくるかもしれませんね。

出演者やスタッフの意識がスゴク高い『サクラ大戦』の舞台。

藤島：そうそう舞台なんですけど、びっしり仕事がはいってしまって去年のは観てないんです。
渕崎：えっ！　本当？　去年の舞台を観て欲しかったんですよ～(笑)。その前の2回が自分的には流されてたっていうか、乗り切れない部分があったんですよ。だから去年はもう、舞台ではとにかく攻めていこうというのが最初にありましたね。あと、広井さんが、紅蘭が紅蘭であるゆえんの、メカや、発明品が出てきたりするストーリーを書いてくださったんです。でもそれは機械を作るのが得意な紅蘭が、「普通の松葉杖を作ってあげろ」と言われて、「じゃあ普通って何だろう？」と考えて、逆に変な松葉杖を作ってしまったとか、そういう舞台ならではのお遊びがあったから楽しかったですね。今までの舞台の中でも、紅蘭らしかった舞台でした。
藤島：去年のは除いたとして、その前に2本の舞台を見て「これ、どうやって練習したんだろう」って思うんですよ。仕事しながらでしょ？　よく時間がとれましたね。
渕崎：全員が揃うのはほとんどなかったですね。それでもやっぱり、とにかく時間あれば自主練をやってましたね。だからその分、稽古場をずっと空けておいてもらえたんですよ。そういう意味では環境がよかったし、稽古の先生もお願いすれば来てくださったし。やっぱり一番苦労したのは前回同様「殺陣」部分でしたね。みんな何かしら「殺陣」があって、それがやっぱりすごかったですよね。私はほんの少しだったけど、それでも大変でしたね。それに、自分たちって歌や踊りは本業じゃないですからね。それもやっぱり大変なんですよ。
藤島：踊りとかも、相当練習をやるんでしょ?
渕崎：踊りに関していえば、去年はすごかったんですよ。その前だとメインのまわりを、ダンサーさんが固めていたんです。でも去年はメンバーの後ろをメンバーが踊っているのが多かったんですよ。そういうのは、かなり負担が大きかったですよね。広井さんが踊れる人を集めたっていうのがありましたけど、やっぱり私とかは全然踊れないのをこの歳になって初めて踊ろうとかしてみたり。横山智佐ちゃんや陶山章央くんもそうなんですけど、メンバーの意識が高いんだろうなって思いますね。
藤島：ですよね～。
渕崎：衣裳にしてもゲームのものを実物にしてもらっているじゃないですか。ああいうのってスゴクぜいたくだなって思うんですよ。
藤島：本当によく作ったなって思いますよ。でもあれって、実際に着てみるとすごく動きづらいんじゃないかな。
渕崎：ソレッタ・織姫役の岡本麻弥ちゃんが「この服でチャールストンはやりたくない」って言ってましたよ(笑)。
藤島：やっぱりなあ……。ソレッタもそうなんですけど、すみれも動きにくいんじゃないかと思うんですよ。
渕崎：あれは、ブーツがスゴいですからね。他にもマリアのコートもスゴイと思うんですよね。あれで踊ってほしかったんですけど、あのコー

CHARACTER INDEX

コクリコ

移動サーカスの団員で、手品や軽業をステージで披露している。その傍ら昼間はサーカスの動物たちのエサをわけてもらうために、市場を手伝っている。趣味は動物とお話しすること。

藤島康介

DESIGNER'S COMMENT

これはポスター用に描いたものですね。だから人が小さく描いてあるんです。そのあたりはイラストの用途に合わせて、ちゃんと意識して描いています。でもパッケージに描けるのは3人が限度だなって思います。これは何とか全員分描かないといけないんで、ちょっとレイアウトというかデザインでどうにか全員入るようにしました。

●サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～　販促ポスター

トって重いし暑いらしいんですよ。
藤島：よかったですね、紅蘭は涼しいのばっかりで。
渕崎：そうですね。衣裳で言えば紅蘭は楽でしたね。パンツルックを着させていただいたんですけど、舞台で衣裳を替えるのってスゴク大変でしたよ。衣裳の方もひとりで俳優ふたりを担当したりしてましたから。一回の着替えは数十秒しかないんですよ。それで、初めのうちは「時間が足りない」と思ってたんですけど、慣れてくると次に自分がどう動いて衣裳を着るかというのを、身体が勝手に覚えちゃうんですよね。セットを変える時も同じで、練習の時はもう時間いっぱいだったのが、いざ本番となるといつもより全然早くできてしまうこともありましたね。初日だと45秒とか1分以上かかってたのが、最終日には30秒とか短いのだと20秒くらいでやっちゃうんですよ。本当に初日とかはセットの変更をしている時は間を持たすのが大変だったんですけど、最終日近くなると「えっ、もうできたの!?」みたいな感じでしたね。スタッフの息がピッタリだったというのも舞台で感じたことですね。
藤島：そうですよね、衣裳とかセットの変えって本当に短い時間しかないじゃないですか。それは見ていてスゴイって思いますね。
渕崎：どうですか、先生から観て？　ご自分が描かれたキャラクターが、ああいう形で、それこそ年齢も背丈も違う人間が演じるわけじゃないですか。違和感はありませんでしたか？
藤島：その辺は演出で違和感があるところをうまく逆転の発想で解決してるし、よくキャラクターを作っているし、あと演じている側も観ている側もそうなんでしょうけど、キャラクターのイメージを投影しながら観てるんで、そんなに違和感は感じないでしょうね。
渕崎：そうですか。そう言っていただけるのは嬉しいですね。
藤島：十分、楽しいショウですしね。
渕崎：3年目ってやっぱりすごいなって思いますね。2年目までは勢いでいけても、去年やった時にもうこれ以上のものはできないと思ってたけど、多分今年は去年よりもさらにアップしたと思うんですよ。でも来年のことがもう広井さんの中にも、みんなの中にもあるのかなあっていうか……もう来年もあるものだって、当たり前のようになってるところが、本当にすごいんですよね。
藤島：しかもありますからねえ、事実(笑)。
渕崎：ありますからねえ、来年もねえ(笑)。本当にお客様に感謝なんですけれども。

『3』のキャラクター制作秘話。

藤島：『3』では、紅蘭はどんな活躍をするんでしょうね？
渕崎：その前に、まず「『3』があるよ」と聞いたのは、すっごい前なんですよ。「もう次も考えているから」って聞いたのが、まだ『2』が出るかどうか、そんな時期でしたね。だからもう、現実感がないというか、「出た、広井さん！」という感じでしたね(笑)。いつも、なにかなさる時は、何年計画というのを決めてらっしゃる方なんですよ。「でも、『3』の構想もちゃんとできているんだよ」というのもおっしゃってましたね。その時に、今度の舞台はパリだよっておっしゃってましたっけ？
藤島：確か、その時にはもう言ってたんじゃないかなぁ。
渕崎：だから今回、帝国華撃団・花組自体は、そこが中心になるわけではないので、ニューキャラクターが、またまたご登場で。よくこれだけ違うキャラクターが出てくるなって感じですよね。見せていただきましたけど。いかがですか？　先生。
藤島：やるって言われて、しかもほとんどが新キャラだと言われて……、ハァ。
渕崎：溜め息ついてる(笑)。

CHARACTER INDEX
――グリシーヌ・ブルーメール――
由緒正しきノルマンディー公爵家の血を継ぐ、ブルーメール家の令嬢。いずれは家を継ぐ宿命のため両親の住む本家から出て、今は巴里において人生の修行中。趣味はチェスと森林浴だ。

このイラストの刀は非常にいい資料を貸してもらったんでうまく描けました。このさくらは本当はもう少し下まで描いてあるんですけど、あんまり下まで出すとバランスが悪くなるんでこれくらいで収まっているのがちょうどいいかなって思ってます。

●サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～　ジャケットイラスト

藤島：どうするんだろう。また5人も考えるのかと。
渕崎：そうですよね。ここからまた新しい5人のキャラクターを考えるっていうのがすごいですよね。
藤島：前の段階でもう、8人のキャラクターを描きましたからね。
渕崎：ええ。『2』ではさらにふたり加わってますからね。
藤島：で、さらに5人。全部で13人。実際、きついなあと思いましたよね。
渕崎：でも、これだけ考えられてるのに、似ているキャラクターがいないのは、さすがにすごいですよね。
藤島：まあ、似せないようにするのは、最大限努力しましたからね。やっぱり、同じ世界観のゲームの中に似ているキャラクターがいるのはまずいと思って。
渕崎：服装とかで似せないというのはあるじゃないですか。今回もこういう戦闘服なワケでしょ？　それでもやっぱり、そこでキャラクターがかぶらないってすごいなって思うな。
藤島：まあ、髪型も利用できるものは利用できるんですけど、できるだけ髪型と服だけで描き分けるのは避けたいんですよ。
渕崎：すばらしい。
藤島：さっきも言ったみたいに、少なくとも同じ世界観の中ではかさならないように最大限努力してますね。やっぱり、マンガとは違いますね。
渕崎：すごい、目の表情とかが特徴的ですよね。
藤島：そうですね。これまでのキャラクターとは同じになっていないと思うんですよね。
渕崎：かさなってはいないと思いますよ。こういう目ってこれまでのキャラクターにもなかったんじゃないかな。今回の新キャラクターの中にひとりだけ、メガネをかけている人が出ているんですけど、また紅蘭とは、全然ちがうメガネなんですよ。かっこいいですよね、この子。
藤島：このイラストだとわかんないんですけど、アップだとメガネが割れてるんです。
渕崎：あ、そうなんだ。
藤島：なんで割れているのかは知らないんですけどね、私も。
渕崎：またそこにも、キャラクターの過去に関する深いわけがあるんですね。
藤島：きっと深〜いわけがあるんでしょう。

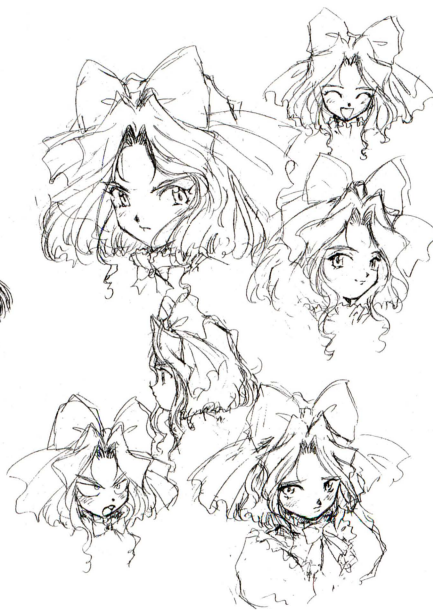
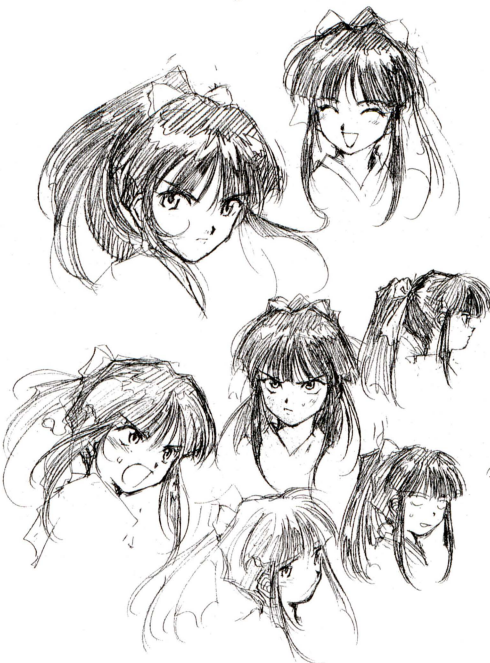
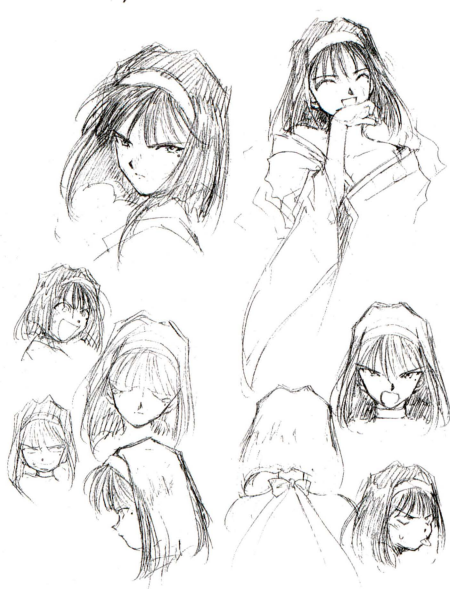
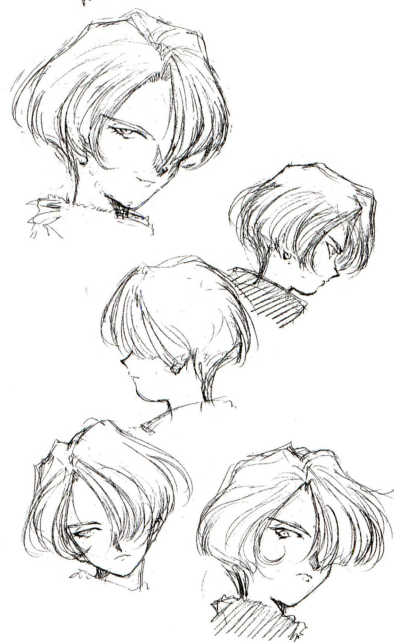
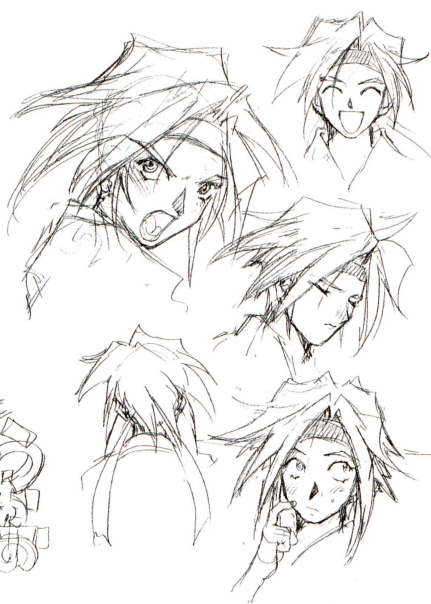
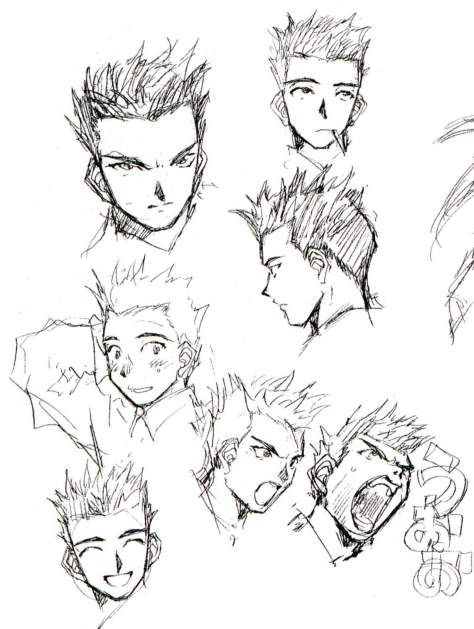
『3』発表後のファンの反応。

渕崎：今年は「サクラプロジェクト2000」もあるんですよね。『3』以外にも、映画やTVなんかが目白押し！　とにかくもうあの発表会の後、サクラのホームページとか見ていると、あまりにもいろんなことをやるんだなあって思いますよね。特にあの桂由美さんのブライダルショーなんていうのは、もう初の試みですしね。
──『3』の発表会とそれ以降のファンの方の反応はどうだったんでしょうか。
渕崎：とにかく舞台にしても本にしても、あまりにも世界観が広がりすぎて。もしかしてファンの人たちは例えば『3』とかで新しいキャラクターが出てくることに対して、これまでの『サクラ』を守っていきたい気持ちもあるから、ちょっとなって思っている人もいるかもしれないですよね。
藤島：確かにね。BBSで見ると、わりと抵抗を示している人もいないことはないんですけどね。
渕崎：そうなんですよね。だから何か新しいことをやる時って、必ずそういう気持ちは生まれてくるものだと思うんですよ。逆にそこまでファンの方が感情移入してくれるものを作り上げてきたんだって実感するときでもあるんですよ。ただ、やっぱりそうやって新しい試みをすることによって、吹く風っていうのは絶対違ってくると思うんです。それこそ声優さんのキャスティングも納得いくものになるだろうし。より『サクラ』の世界が広がるんじゃないかと思いますよ。

CHARACTER INDEX
──エリカ・フォンティーヌ──
修道院の見習いシスター。人々に奉仕することを喜びとするシスターの鑑のような少女だが、そそっかしく周囲を困惑させる面を持つ。趣味は聖書の朗読と人助け、神への祈りだとか。

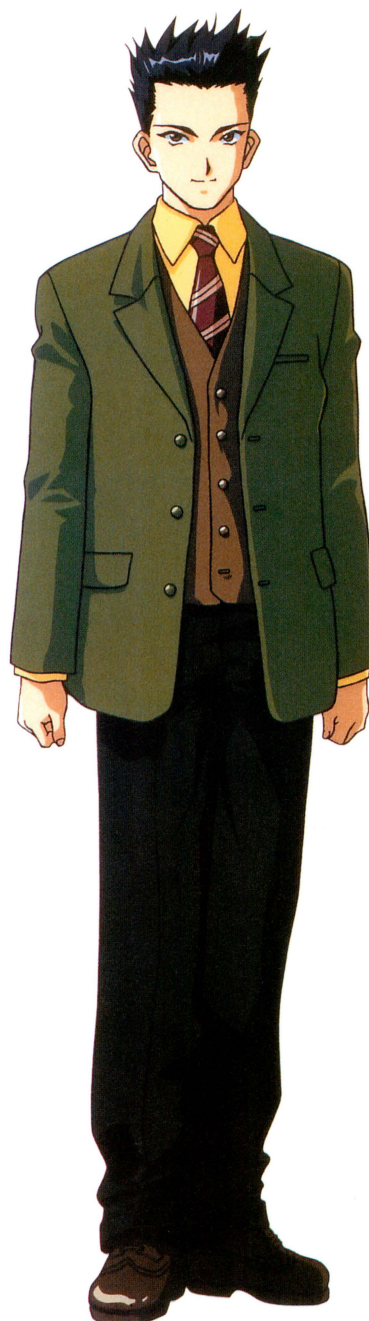
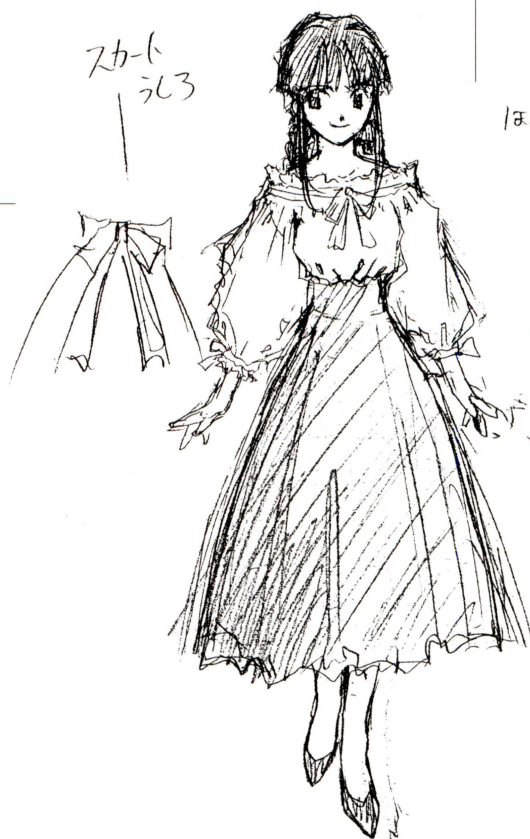
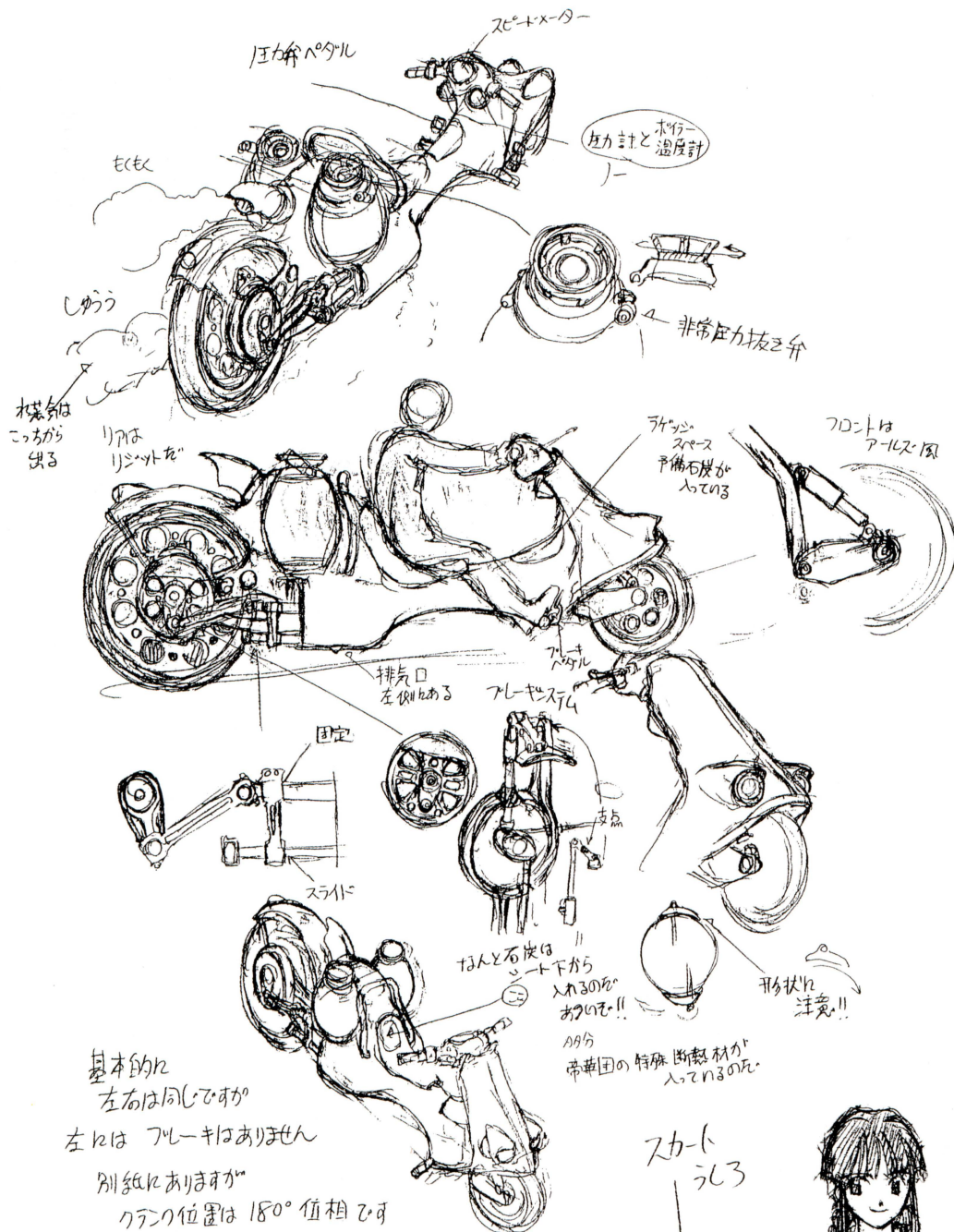
SKETCHS FOR SAKURA WARS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

サクラ大戦設定画集

紅蘭が『3』に登場するときは
絶対爆弾で黒コゲがいい!

──『3』で紅蘭が登場するとしたら、どんな活躍をしてほしいですか? なにかご希望があれば教えてください。
渕崎:そうですね。『2』が終わって紅蘭はどこ行っちゃったんでしたっけ?
藤島:みんな帝劇にいるんじゃないですか?
渕崎:花組のみんなが帝劇にいて、舞台はパリの話になるってことですよね。大神だけがパリに行くわけだから紅蘭はもしかしたら出ない。
藤島:だからそれ、出る「かもしれない」っていうだけなのかな?
渕崎:どうですかね。平穏無事に暮らしているんだろうなぁって思うんですよ。結局、何も変わらないのが一番いいと思います。例えばパリに行っている間が2年であっても、日常ってそんなに変わるものじゃないし、そういう意味では普通に舞台を頑張って、作品を増やして、そういうことかな。
藤島:仮に、紅蘭がパリに乗り込んで行ったとして、大神がこの中の誰かと仲良くなっていたとしたら、紅蘭はやっぱり嫉妬するんでしょうかね。
渕崎:そりゃするでしょうね!
藤島:でも、どんな形で嫉妬するかっていうと、わかるようでいて実際は想像がつきにくいんですよね。
渕崎:さくらのほら、背中ギュッっていうのは有名なんですけどね。でも、紅蘭ってそういうことはしないと思うんですよ。
藤島:そうなんですよね。それこそ、爆弾を投げつけてふたりで黒コゲっていうオチになるのが、いちばんしっくりするんですよね。
渕崎:爆弾投げつける時に、「なんたらかんたら!」って中国語で話しましょうか。
藤島:怒っていても、絶対にギャグにしかならないっていうのが、紅蘭らしいっていうか、彼女の持ち味なんですよね。
渕崎:かわいそうなやつ(笑)。
藤島:だって、あのキャラクターが何かやったとして、まともに怒れると思います?
渕崎:まあね〜。でも爆弾投げつけるのは、ちょっとヤバイですよね。どうしますかね……。だから、泣きながら「ウチ、もうええわ」って飛行機で行って、そのまま自爆するというのはアリかもしれませんけどね。
藤島:それも派手でいいですよね。
渕崎:「やっぱやってもうた……」とか言いながら、パラシュートでおっこってくるの。
藤島:「ウチと一緒に死んで〜」とか言ってもギャグになっちゃうんでしょうね。
渕崎:でも、そのへんのことは女の子には言わないで、矛先が大神さんに向くことは確かですね(笑)。それはそれでほっとできるんですよね。だから、舞台がパリの話になるのであれば、向こうでのことはホントに一から考えていいわけじゃないですか。そう考えると、どんな展開になるかは、すごく私自身も楽しみですけどね。
藤島:キャラクター描いていても、どんな風に進んでいくのか、よくわかんないんですよね。
渕崎:でも、このキャラクターはこういうタイプ、とかいうのはあるわけでしょ?
藤島:そのへんの設定はしていますけど、話がどう進むかはよくわからない状態なんで、そういった意味では楽しみですし。紅蘭がどういう態度をとるのか、というのはまた楽しみですよね。やっぱり爆弾で黒コゲがいいなぁ。
渕崎:どうしてもそうしたいんですね(笑)。でも登場するキャラクターの中で、かき回したりできるのって紅蘭だけなんですよね。
藤島:ぜったいもう、爆弾持って「ウチと一緒に死んで〜」しか思い浮かばないんですよね(笑)。

■取材協力/china club
渋谷区宇田川町20-15
ヒューマックスパビリオン
渋谷公園通り9・10F
Tel 03-3464-1951

CHARACTER INDEX
大神一郎
帝国華撃団・花組の隊長。『1』『2』で勃発した戦いにおいて、花組を勝利へ導いた男。今回の『3』では、その功績が認められ「巴里華撃団・花組」の隊長としてフランスへ赴任する。

SKETCHS FOR
SAKURA WARS
Illustration KOUSUKE FUJISHIMA
サクラ大戦設定画集

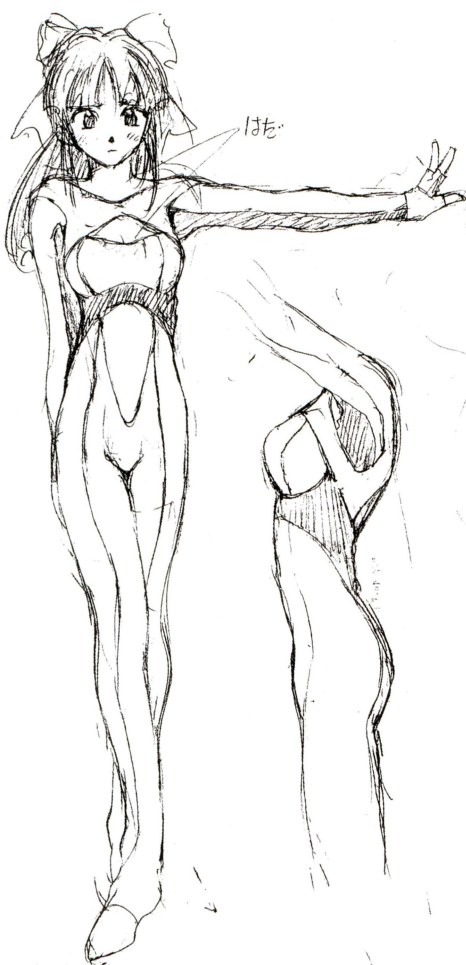
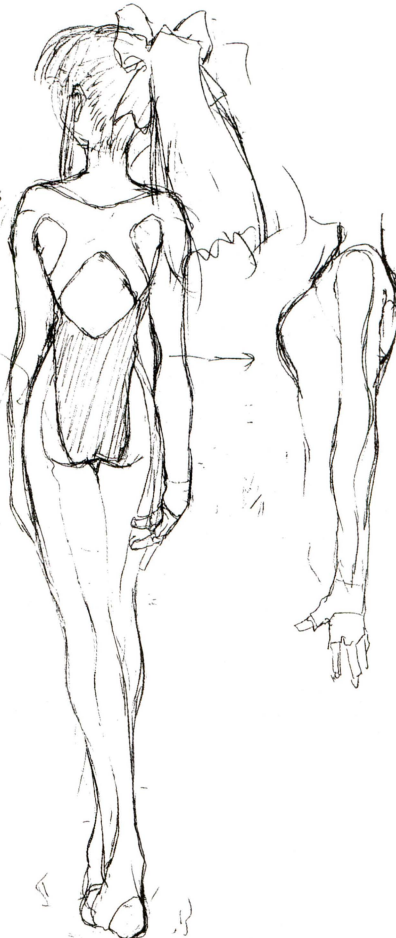
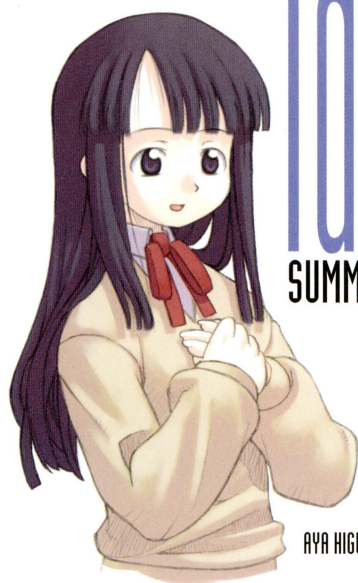
色設定改は
大体良いと思いますが
主人公のくつの黄色も
色調を落とした方が良いと思います
多分アイリスなら
こんな時でも
くまのぬいぐるみを
持っている
はだ
ちょっと
複雑すぎますか?

SUMMON NIGHT

Illustration TAKESHI IIZUKA

「サモンナイト」
DEVELOPER INTERVIEW

ゲーム キャラ 理想的な融合

息の合った仕事ぶりが小気味良い
開発者とキャラクターデザイナー
両名に特別インタビュー敢行!!

PS **サモンナイト**
バンプレスト
1月6日発売予定　予価5,800円
シミュレーションRPG　1人プレイ

INTERVIEW

キャラの魅力とゲームの世界観

開発元"フライト・プラン"インタビュー

飯塚氏の起用は文句なしで決定しました

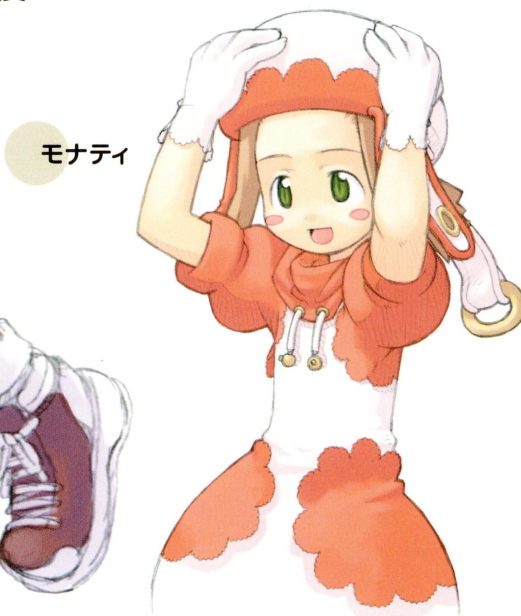
──本ゲーム制作のきっかけは？
フライト・プラン（以下FP）：弊社では、この作品の前に『BLACK／MATRIX』というシミュレーションRPGを制作していました。この作品は宗教をテーマとしたダークな世界観がウリなんですが、この作品で得たシステムのノウハウと暗い世界観に対する反動から、違う世界観でシミュレーションRPGを作ってみるのもいいなぁ〜、という漠然とした欲求があったんです。

そんな折り、本企画のプロデューサーである三浦氏を知人を介して紹介していただきまして、前述のようなハナシを弊社から持ち掛けた、というのが制作のきっかけです。企画の方向性がシミュレーションであることは、大枠で開発当初から決まっていました。しかし、戦闘を除く他のパートに関しては、イラストレーター、シナリオライター、ミュージシャンなど、様々なクリエイターの発想によって現在に至っています。その経緯は他の例に漏れず、苦悩と狂気の連続でした（笑）。
──物語の舞台「リィンバウム」とは？
FP：周りを取り巻く、鋼の機械が支配する世界、鬼神・龍神・妖怪等の世界、幻獣・亜人間の世界、神や悪魔のような存在がいる霊的世界、そんな世界から様々なモノを呼び出し使役する"召喚術（サモーニング）"という術が猛威を振るっている世界です。その術を使う"召喚師"と呼ばれる少数派が社会的に強い力を持ち、それ以外の人たちはその重圧に耐えて生きています。そんな環境の中に、突然何が起こったかもわからないまま主人公は飛び込んでいくことになるわけです。
──キャラデザインに飯塚氏を起用した理由は？
FP：やっぱり他にはない個性を持っているところが最大の魅力ですね。独特の「世界」を感じさせてくれる絵に惚れたといったところでしょうか。ですか

Complete Designed by Takeshi Iizuka　飯塚武史

エミ

セシル

橋本夏美

モナティ

カシス

ら、その後の世界観構築、ストーリー、キャラ設定等にも少なからずその影響は反映されています。キャラクターデザインをお願いする方を探していた時にはもう、ある程度世界観の設定は決まっている状態でしたので、あとはその設定とデザインをどうリンクさせるか、といった感じだったんです。そんな中で、「この人はどうですか？」という話になり、文句なしで決定しました。

―イラスト発注時に指示を出された部分は？　また、上がってきたイラストを目にした感想は？

FP：ほとんどの場合、最低限ストーリー上必要な設定は渡したうえで、あとはわりと自由にやっていただきました。ラフの時と色を塗ってからと2度ほどチェックというか相談をするんですが、全然イメージが違う！　なんてことはありませんでした。あえて言うなら、やはり初期の頃のキャラ中心で、主人公、リプレ、レイド、アカネあたりは最終的に今の顔や服装に決まるまでに、少し時間がかかりました。召喚獣のデザイン等もだいぶお願いしているんですが、そちらはまず思いつくだけラフ画を出していただいて、その中からこちらで選んで使わせていただきました。キャラもモンスターもさまざまな都合で泣く泣くカットになったものなんかもあったんですが…。もったいないことをしたって後悔してますよ。

―『サモンナイト』のセールスポイントは？

FP：戦闘システムは専門誌に任せて、それ以外に絞って答えさせていただきます。基本事項ですが、まず主人公が4人と「リィンバウム」での謎を握る人物が4人、それぞれ男女性格の違うタイプが用意され、同タイプ同士以外で12通りの組み合わせの会話が可能です。そして、仲間になるキャラは20人以上！　きっとお気に入りが見つかるはずです。エンディングも、物語の展開により何種類かに分かれます。お気に入りがいれば、何か良いことがあるかも…。余分な会話をしなくても話は進みますが、ぜひ会話を楽しんでいただきたいです。音声もフルで入ってますので！

―制作にあたって苦労した点は？

FP：キャラの組み合わせで変わるセリフの部分は、シナリオ作成上でもアフレコでも、とても気を遣う大変な作業でした。他にもバランス調整やシステムへの反映等、デバッグでも最後まで手を焼かされました。とにかく時間との戦いでしたね。

―キャラ間の恋愛の要素もありそうですが？

FP：プレイヤーの行動次第でしょうか…。気に入った相手にはどんどん話し掛けてあげてください。ムードのある夜なんかがイイと思いますよ…。

―プレイヤーへのメッセージをお願いします。

FP：とにかくお気に入りのキャラを見つけてガンガン話して、育ててやってください。召喚獣の名前も自分で付けちゃってくださいね。漫画版と小説版もよろしく！『2』がやりたい人はバンプレストにお便りを出そう！

飯塚武史 Complete Designed by Takeshi Iizuka

クラレット

アカネ

樋口 綾

ラミ

リプレ

INTERVIEW

デザインラインに独自性を

キャラクターデザイン 飯塚武史インタビュー

異なる感性との共同作業は自分にもプラス

―コンシューマゲームのキャラクターデザインは初めてだと思うのですが、今回の仕事を引き受けるにあたっての心境や意気込みはどのようなものだったのでしょうか？

飯塚：右も左もわからない状態でしたので、始めは引き受けるかどうかちょっと悩みましたが、いろいろな感性を持つ方と共同作業することが自分にプラスになると考えたのと、なにより自分の絵が画面で動くさまにあこがれていましたのでお引き受けしました。

―デザイン上のコンセプトは？　また、開発元（フライト・プラン）から「このキャラはこう描いてほしい」というようなリクエスト項目はあったのでしょうか。

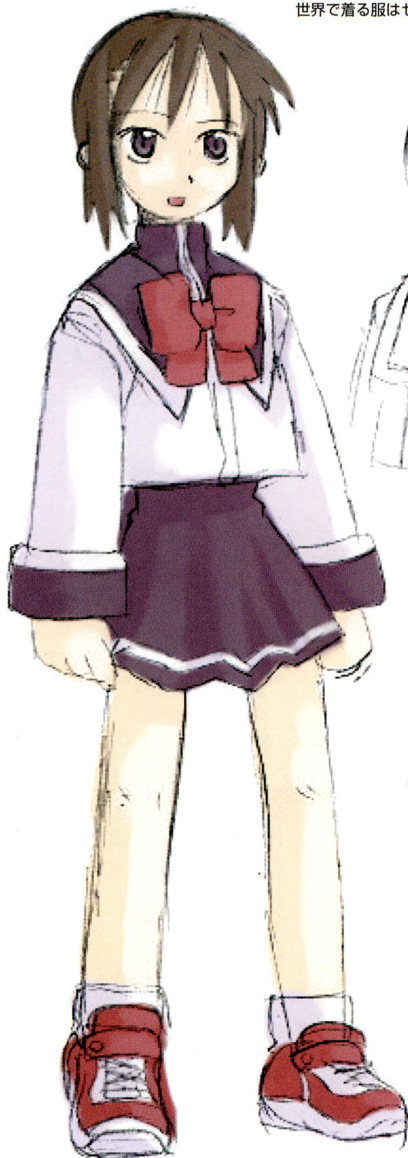
飯塚：脚本の都月さんのキャラクター作りが素晴らしかったので、そのイメージをなるべく崩さないようにデザインしましたが、自分の中にあったデザインも積極的にとり入れていきました。そのあたりは、都月さんと相談しながら進めていきました。サイサリスとカノンだけはデザインが先行して、後から性格付けしてもらっています。都月さんは困っていましたけど…（笑）。

―人間・召喚獣を統括して考えたうえで、これは冒険だったなぁ～、と思うようなデザインのキャラはいますか？　また、思い入れのあるキャラがいれば名前を挙げてください。

飯塚：あまり冒険はしませんでした。僕が冒険するとタイヘンなことになるので…（笑）。

描いたキャラは全員思い入れがあるんですが、主人公4人のデザインについてはかなり難航したの

Rough Designed by Takeshi Iizuka 飯塚武史

橋本夏美
主人公のひとりで、未来に関して楽天的な少女。ラフ画では、決定稿とは微妙に異なる制服のデザインが確認できる。異世界で着る服はセーラー服の発展型か!?

リプレ
17歳にして孤児たちの面倒をみる優しい少女。彼女にヒロインとしての価値を見出す人も多いハズ。本編に登場する数少ない「大きいムネ」の持ち主でもある。

で印象に残っています。個人的には、バノッサとラミが好きです。
──召喚獣もデザインされていますが、人間だけに絞ると最終的に何人くらいのキャラをデザインされたのでしょうか？　また、バストアップ時のキャラの表情が非常に豊かなのですが、この表情パターンは何種類ほど用意されたのでしょうか。
飯塚：キャラクターは40人くらいでしょうか…。コスチュームのバリエーション違いも含めるともう少しいると思います。
表情のバリエーションについては、1キャラにつき5〜8パターンほど描きました。キャラによってはもっと描いたと思います。
──デザインするのが比較的楽だったキャラや難しかったキャラはいますか？　描くのが得意ではない、もしくは普段の自分のラインからは外れていて苦手だったタイプのキャラなどもいれば教えてください。
飯塚：前述のとおり、主人公たちが一番苦労しました。他には、大きいムネを普段あまり描かないのでカイナやリプレが難しかったです。あまり大きくはなりませんでしたが（笑）。
──ご自分の描いたキャラクターがオープニングムービーでアニメ化されたり、実際にモニターの中で演技したりしているのをご覧になった感想は？
飯塚：なんだか、自分の絵が画面に表示されてるのはすごい不思議な感じがします。プレイヤーの方の眼にはどう映るのか心配です。
ミニキャラやマップ画面は実にキレイで、僕のすごく好きな雰囲気でした。感動しました。
──キャラの色彩設定についてですが、最終的なカラーリングに落ち着くまでに試行錯誤はあったのでしょうか。まるで異なる配色のものなど、何パターンかバージョン違いのものが存在するキャラがいたら教えてください。
飯塚：色彩に関しては、当初赤系を基調にしたキャラが目立っていたので何人かは色変えを行いましたが、ほとんどのキャラは第1稿でOKをいただきました。
僕の塗りは普段地味になりがちなので、ゲームでは映えるようにいつもより少しハデ目に塗ったつもりですが、やっぱり地味でした（笑）。
──プレイヤーへのメッセージをお願いします。
飯塚：一生懸命かわいく描いたので、ちっさい召喚モンスターたちもかわいがってあげてください。

PROFILE
イラストレーター。"黒星紅白"の名も持ち、『テックジャイアン』や『カラフルピュアガール』に美麗イラストを寄稿。URLはhttp://ww2.tiki.ne.jp/~kuroboshi/index2.htmlだ。

飯塚武史 Rough Designed by Takeshi Iizuka

アカネ
主人公たちの良き友人となる見習いくのいち。マイペースで楽観主義の18歳。ロングマフラー（ショール？）がなかなかカワイイ。かんざしもポイント高いぞ。

樋口 綾
主人公のひとり。ロマンチストで、周囲の評価とは対照的に自分に自信のない少女。このラフ画では、髪を上げたバージョンも描かれている。…希少価値大!?

セシル
格闘家にして医者を志す、大人びた雰囲気の女性。21歳だが、その物腰は実年齢以上のものを感じさせる。見た目まんまのクールビューティか!?

日比野絵美
現代世界における主人公の後輩。あまり出番がないキャラだが、選んだ主人公に合わせて制服が変わる点が芸コマ。どっちが好み？

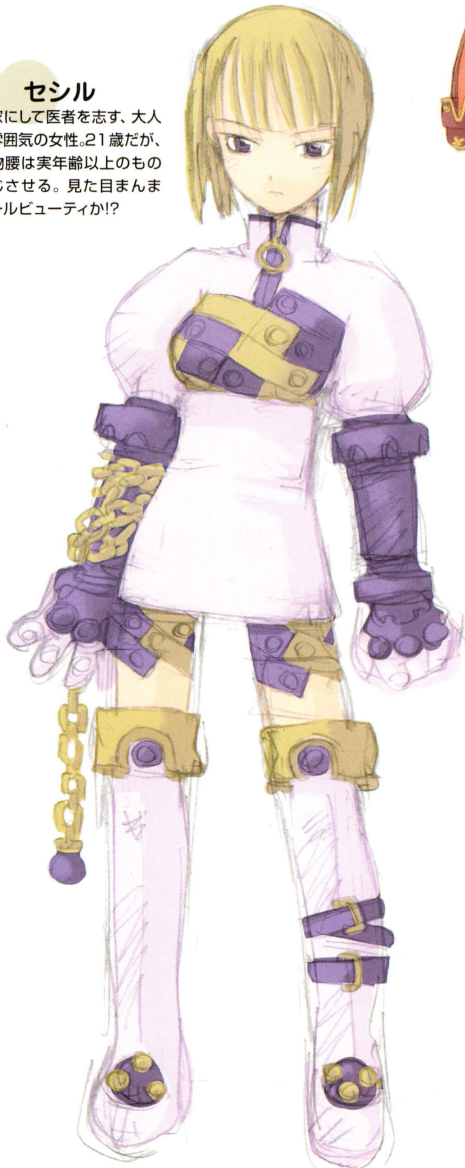
エルカ
メトラル族の17歳の少女。種族の誇りと突っ張った性格が災いし、言動によるトラブルが絶えない。ツノ＆シッポ娘ファンには感涙のキャラだ。

HOT SPRING LOVE

Illustration DAISAKU KISHIUE

ずっと彼女といたいから・・・

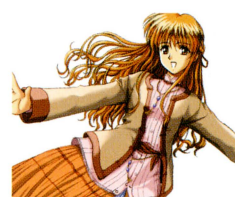
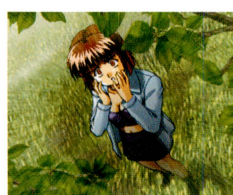
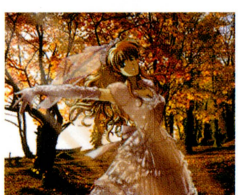
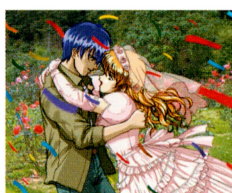
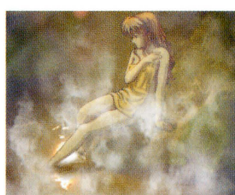
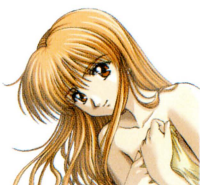
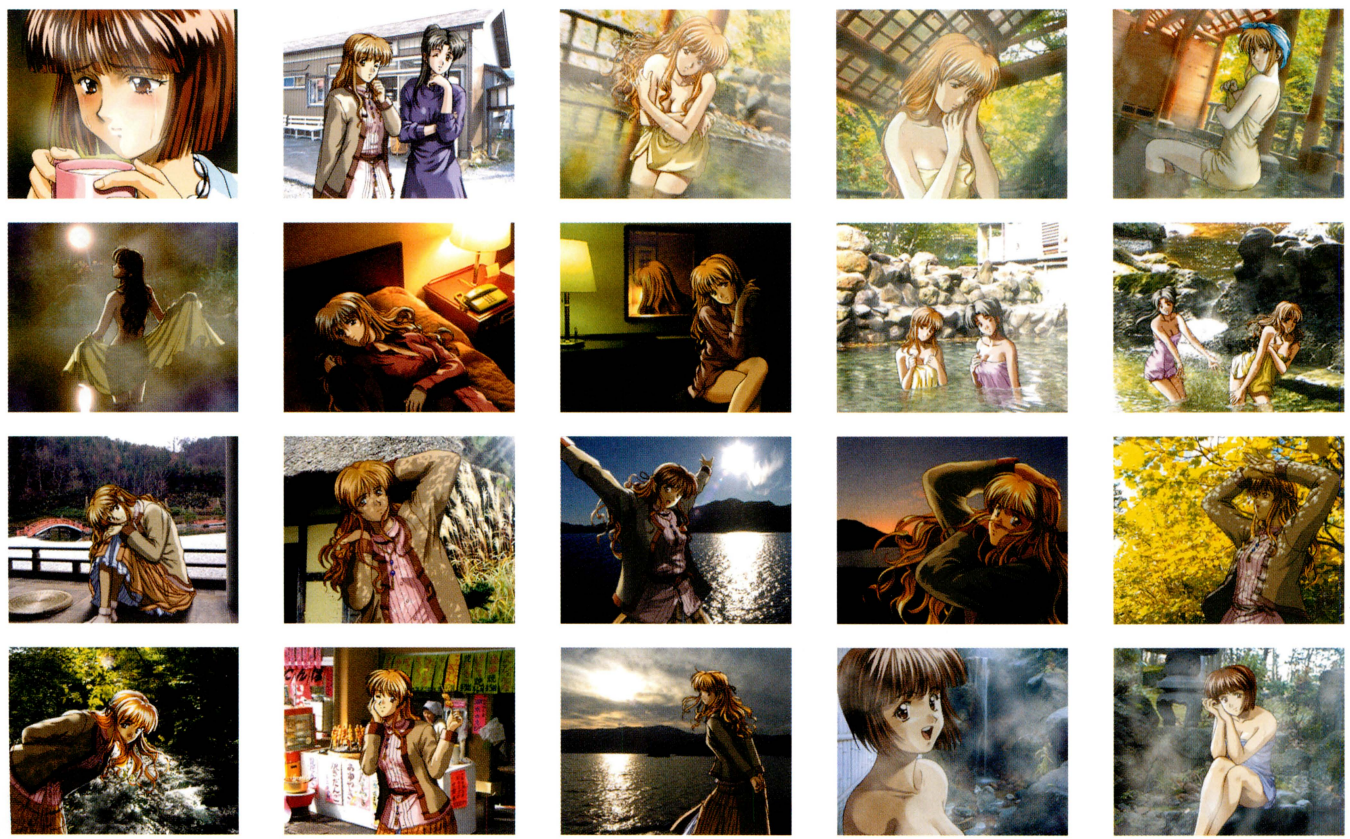
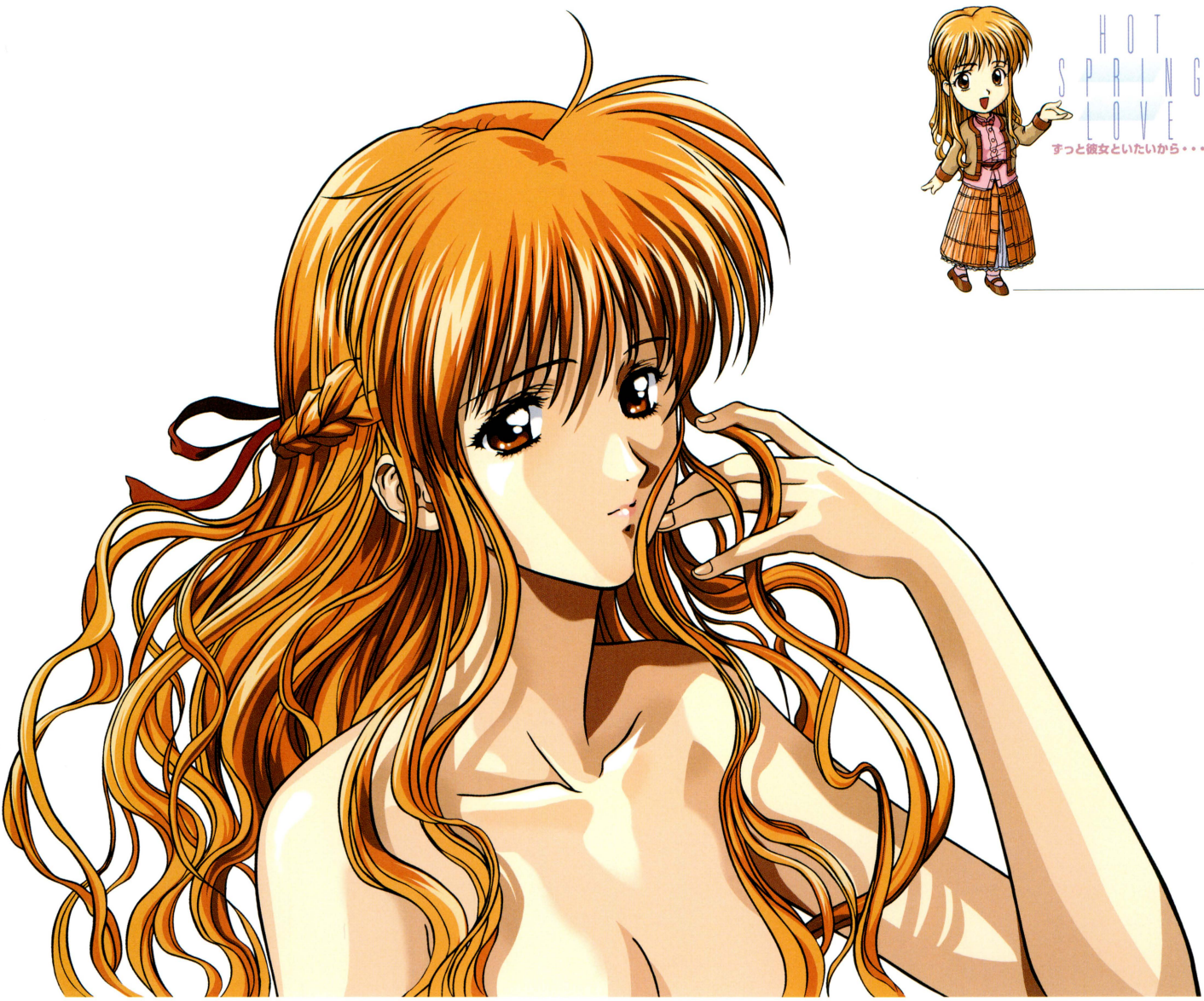
「みちのく秘湯恋物語 kai」
CHARACTER DESIGNER INTERVIEW
より自然に会話をしている雰囲気に

イラストから読みとるヒロイン、佐藤朱鷺子の魅力！　そして約2年半ぶりにリニューアルされ発売されることになった本ソフトの誕生秘話から苦労話までキャラクターデザイナー・岸上大策氏に問う!!

PS **みちのく秘湯恋物語 kai**
フォグ
発売中　3,800円
アドベンチャー　1人プレイ

HOT SPRING LOVE

ずっと彼女といたいから・・・

HOT
SPRING
LOVE
ずっと彼女といたいから・・・

嬉しいような 恥ずかしいような 正直不思議な気持ち

CHARACTER DESIGNER INTERVIEW

本ソフトの発売に伴い、再び『みちのく〜』の仕事に携わることになった岸上大策氏。その心情はいかに? 過去の制作苦労話などを交えて紹介しよう!

以前とのタッチの違いに悩みながらキャラを描きました

──この作品は『〜美少女花札紀行〜　みちのく秘湯恋物語』の改編兼廉価版ということですが、この作品に関わったきっかけを教えてください。

岸上：この作品の前作にあたるゲームの開発に加わっていたのが縁で、フォグさんの立ち上げの際、新しい恋愛アドベンチャーの花札ゲームを作ると伺い、プレゼンさせてもらったのがきっかけです。

──キャラクターについてお聞きしたいのですが、佐藤朱鷺子、刀堂愛絵理、三角冴子、森岡由美、および主人公の天草遊也はどのようなイメージで描かれたのですか?　まずは、佐藤朱鷺子から。

岸上："ミステリアスな感じのする美少女!"というのが最初に頭に浮かんだイメージです。色に例えると無色透明な感じだけど少し影があるというような、健気だけれども芯はしっかりしてそうな。そんな女の子ですね。

──刀堂愛絵理は?

岸上：他のキャラが落ち着きのあるというか真面目なキャラばかりなので、とにかく嘘っぽくない程度に元気で明るい性格に見えるように描きました。表情や撮影のポーズなど一番幅の広い描き方のできたキャラでした。

──三角冴子は?

岸上：大人の女性ということで同性からカッコいいと思われるようなキャリアウーマンという設定だったと思います。決断したらどんな障害があっても一直線というキャラだったみたいで、ぴったりとはまったかなあと思います。

──森岡由美は?

岸上：冴子が都会のおねーさんという感じなら、こっちは隣のおねーさん的な感じです。シチュエーションや雰囲気など朱鷺子とかぶっているところも多少あると思います。

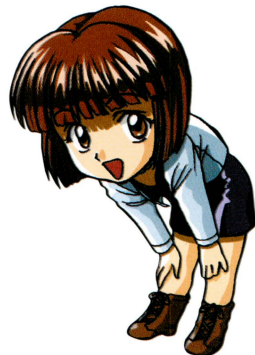
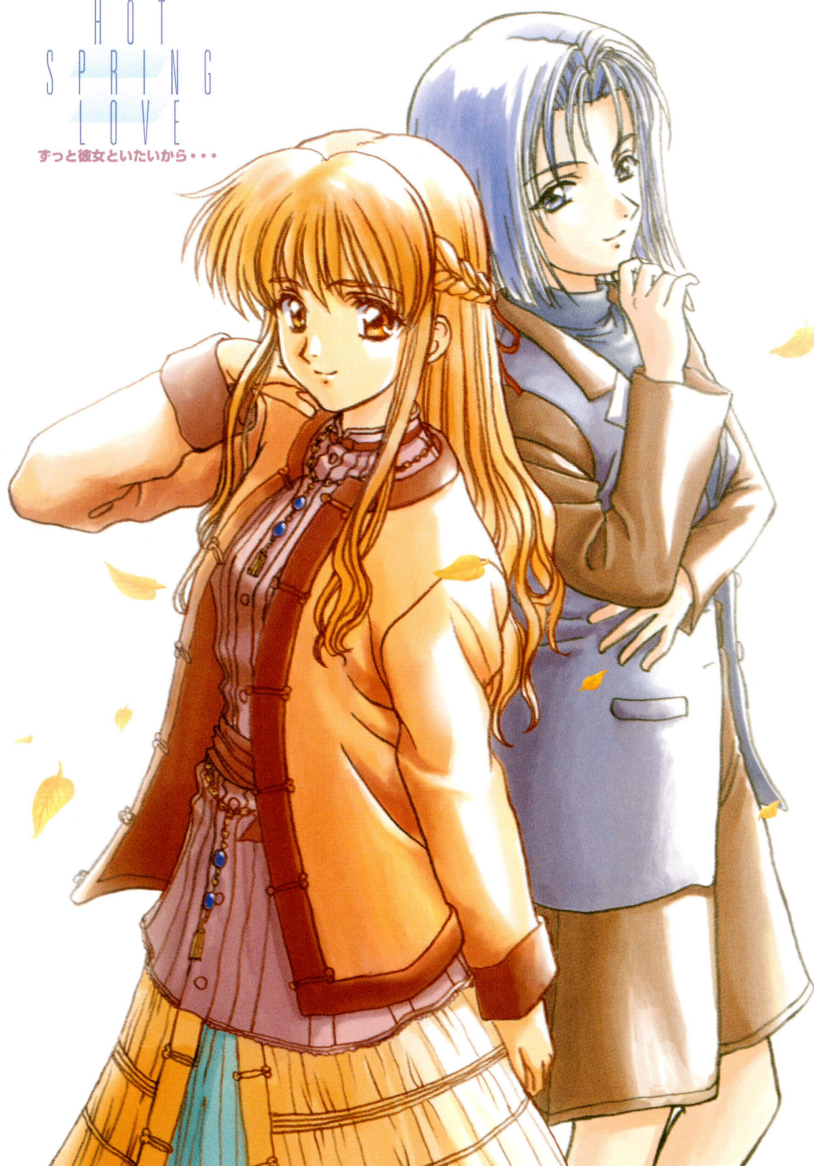
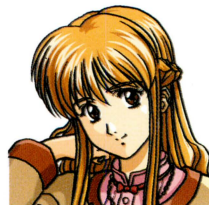
──主人公・天草遊也は?

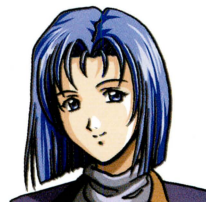
岸上：メインキャラクターでは一番指定の少ない、いわゆるデザイナーにお任せというキャラだったので自由に描けました。個人的に主人公にはこうあってほしいというイメージがあって、このキャラもそのイメージに沿う形でデザインできました。

──描きやすかったキャラクターは?　逆に描きにくかったキャラクターはいますか?

岸上：描きやすかったのは、森岡由美です。ポニーテールやタートルネックが好きなので、気持ちよく描けて楽でした。出番が多くなかったのが残念でしたが。描きにくかったのは、朱鷺子です。あまり描いたことのない服だったので苦労しました。

──今回、グラフィックが追加されているそうですが、久しぶりに描かれた各キャラクターの感想をお聞かせください。

岸上：ぜんぜん似てなくて困りました。懐かしいという想いは一瞬で吹き飛び、ただ変わってしまっているタッチを前に悩みながら描きました。社内から似てないとドヤされ、かなり修正したのですが、折衷案的なところに落ち着いたと思います。ユ

CHARACTER INDEX

佐藤朱鷺子
遊也とは、半年前に謎の死を遂げた父親の借金のことで、不動産業者のもとを訪れた帰りにたまたま出会う。

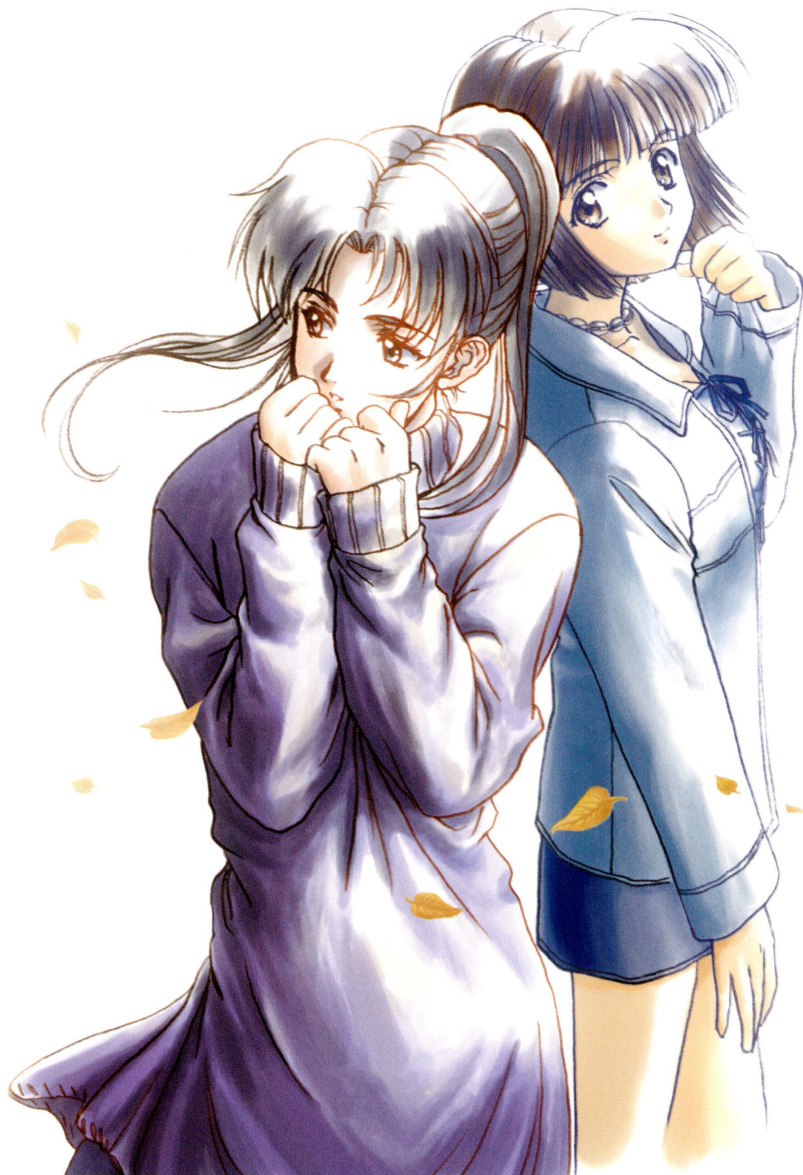
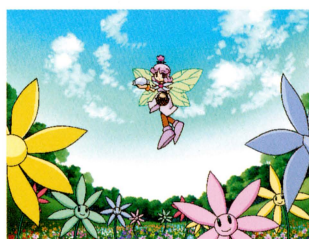
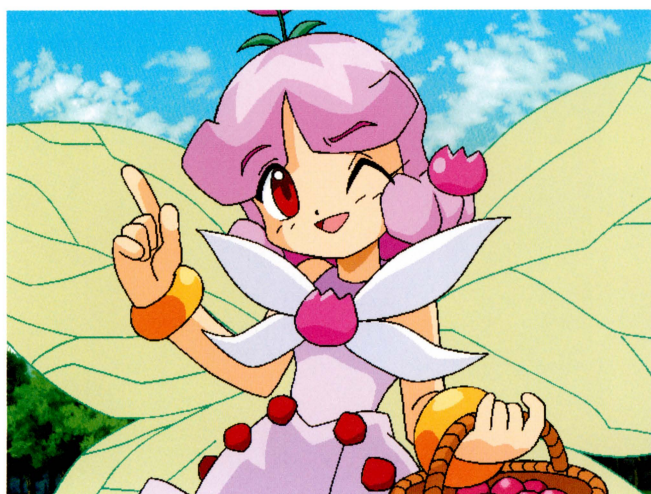
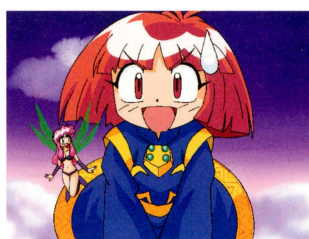
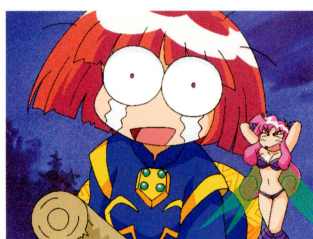
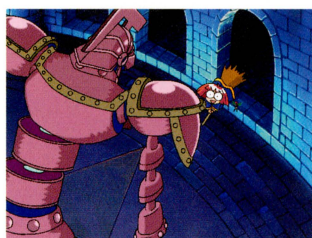
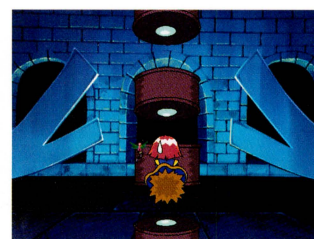
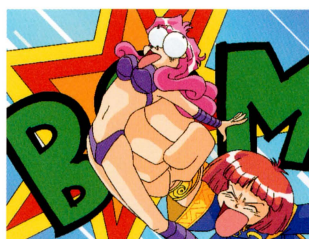
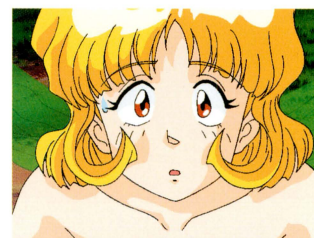
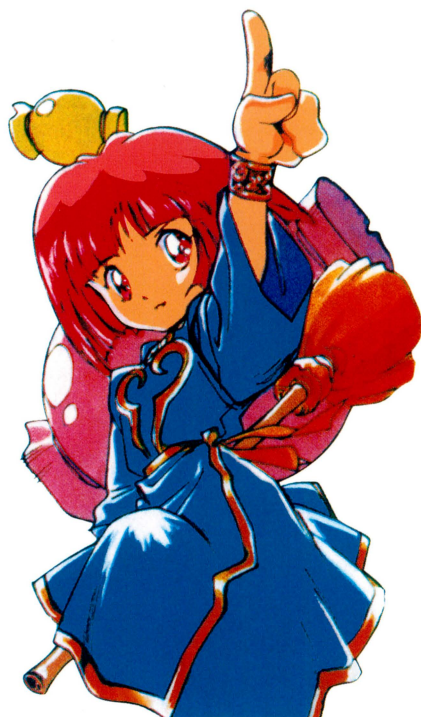
刀堂愛絵理
朱鷺子の代わりにしばらくモデルとして同行する。遊也が自分の彼と似ているという理由から彼に心を許す。

三角冴子
朱鷺子との撮影旅行中、突如現れた謎の女性。「彼女に関わるのをやめなさい…」とは言うが、それはなぜ?

ーザーのみなさんには申し訳ない思いで一杯です。
──主人公がカメラマン志望の男の子ということもあり、主人公が撮った写真のポーズには気を遣われたと思うのですが、そのあたりで苦労などはなかったですか？
岸上：従来は背景も手描きなわけで、キャラクターをメインでレイアウトを描き、それに従い背景を描いたりするのですが、今回は全く逆の手法で描いていきました。構図を考えることが軽減される反面、スケール感が掴みにくいため、合成してみたらキャラが巨人に見えたというようにならないように気を遣いました。よく証明写真とかでありますが、対比の為に、そのモノの横に置いてあるたばこの箱の存在意義を強く感じましたね。
──描かれて楽しかったシーンはありますか？
岸上：銭溜兼蔵の出ているカットはいい意味で肩の力を抜いて楽しんで描けました。今回、修正止まりでカットを追加とまではいかなかったのが少し残念です。
──各キャラクターの服のデザインはご自分で考えられたのでしょうか？
岸上：服のデザインは苦手なので、基本的には参考にいただいた資料を元にデザインしました。それ以外は僕の方で提案したり、いただいたイメージに手を加えたりといろいろだったと思います。朱鷺子などは完全に企画の加藤さんからの指示です。ヒロインたちがうまくタイプ分けされているのも今思えば加藤さんの計算だったんだと思います。銭兼の衣装があれしかなく、そのまま花札対戦すると聞いた時は少し驚きました。
──ここだけは見て欲しいと思うところはありますか？
岸上：グラフィックを追加する際、単純にサービス的なポーズの写真ばかり増やすのではなく、通常の会話の時、より自然に会話をしているような雰囲気になるようバストアップなども追加しています。大幅変更とまではいきませんでしたが全体的にボリュームアップしてます。すでに前の『みちのく～』をプレイ済みの方は、そのあたりの変更箇所を探してみるのも楽しみ方のひとつかと思います。
──今回に限らず、絵を描く上で気を遣われていることは何ですか？
岸上：やはりキャラクターの表情は大切だと思いますし、一番目にとまりやすいので気をつけて描いています。こういった集団でひとつのものを作る際はやはり他のスタッフとの信頼やコミュニケーションも大事ですね。原画のミスを着色の時に見つけて直してもらったりと、ツーカーな仲だからできる小回りのよさってありますよね。
冷静に見るまでもなく、自分自身はまだまだ納得できる絵が描けているとは言い難い状況です。少しでも恥ずかしくない、人に見せたくなるような絵に近づくようにがんばっていくしかないと思います。後ろめたい想いと背中合わせにそういったことを常に意識して描いています。
──最後にファンの方へメッセージをお願いします。
岸上：完成したのが、つい昨日のように思えていたのですが、実はかなり月日が経っているということを原画を見返していて実感しました。あの頃はまだ手探り状態で、うちのスタッフをはじめ制作に携わった方々にいろいろと未熟なところをフォローしてもらいなんとか形にできたという感じでしたね。感謝してもしきれない思いです。といっても未だに迷惑かけっぱなしですが。その『みちのく秘湯恋物語』が再び日の目を見ると言うのは嬉しいような恥ずかしいような、正直不思議な気持ちです。ただ、フォグさんはもちろんのこと、僕自身にとってもある意味原点と言えるゲームですので、はじめての方も、2回目の方も楽しんでいただければ幸いです。
これからもがんばっていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

CHARACTER INDEX

森岡由美
遊也たちが恐山で出会った少女。死んだ恋人の遺志を継ぎ、癌の治療方法を発見するため懸命に生きている。

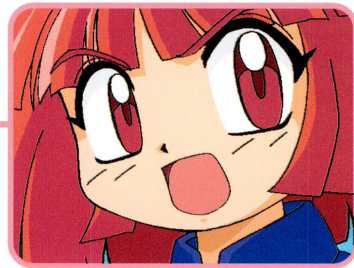
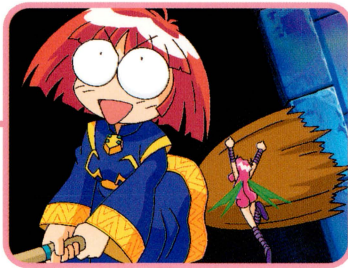
天草遊也
主人公。大学卒業までに賞を取ることが、カメラマンになるための親との約束。その約束のため撮影旅行へ。

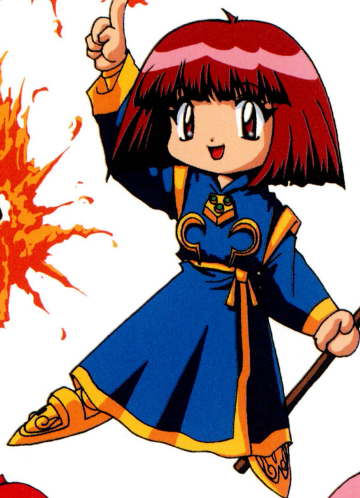
銭溜兼蔵
朱鷺子の父親が借金をした不動産業者。借金を帳消しにする条件で、朱鷺子との結婚を企てている。

R a i n b o w
come
C o t t o n

「レインボーコットン」

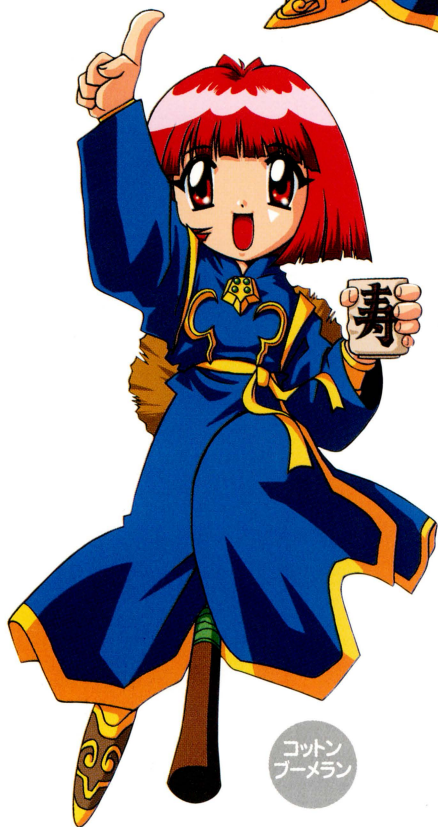
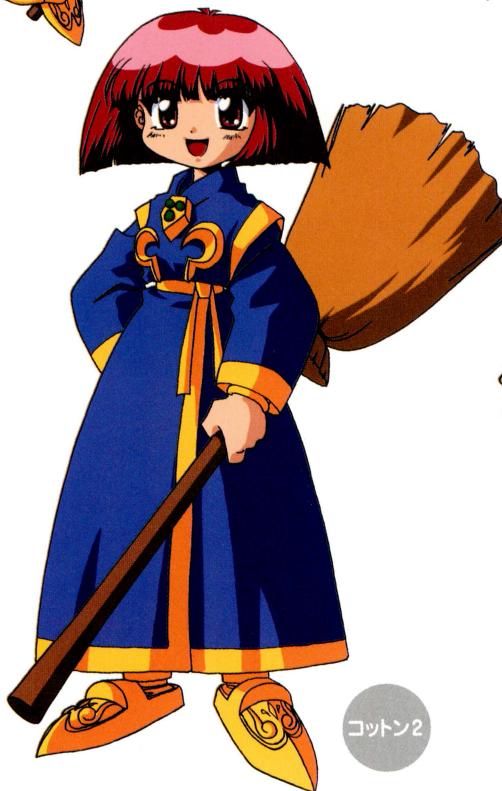
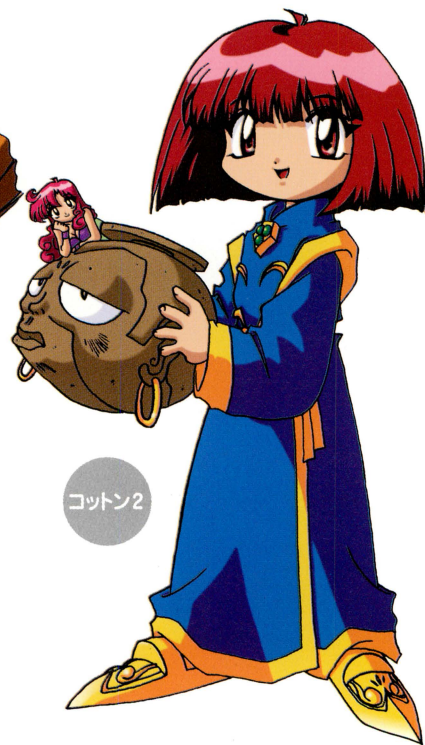
HISTORY OF COTTON

コットン&シルク 9年の軌跡

美少女キャラとシューティングゲームの魅力を融合・昇華させた『コットン』から約9年。シリーズ最新作となる『レインボーコットン』の発売に合わせ、サクセス版『コットン』の歩みを再確認!!

発売時期	タイトル	機種(発売元)
1991年3月	『コットン』	アーケード(サクセス)
1992年2月	『コットン』	PCエンジン(ハドソン)
1993年4月	『コットン100%』	アーケード(サクセス)
1993年9月	『コットン』	X68000(EOA)
1994年6月	『パノラマコットン』	メガドライブ(サン電子)
1997年12月	『コットン2』	アーケード/セガサターン(サクセス)
1998年10月	『コットンブーメラン』	アーケード/セガサターン(サクセス)
1999年4月	『コットンオリジナル』	プレイステーション(サクセス)

健康優良、食欲優先のおてんば魔法少女！

大好物のウィローを食べるためなら他人の迷惑も顧みない、自分の欲望に正直な少女。『レインボーコットン』では２Ｄキャラから３Ｄポリゴンキャラに強化（？）されたが、年齢不詳・精神年齢５歳という設定に変化はないようだ。シリーズ初のフルデジタルムービー（ページ上段参照）でも暴走ぶりは健在！

コットン２

コットン２

コットン２

コットン
ブーメラン

コットン２

C o t t o n

気苦労の絶えない けなげな妖精さん

なにかとコットンと行動を共にする機会が多い不運な妖精。無軌道なコットンのおかげで気苦労が絶えず、お肌のハリを気にしているようだが、回を重ねるごとにベビーフェイスになっていくのは気のせいだろーか？　ちなみに年齢は人間でいうと18歳くらいで、スリーサイズはB131.6ミリ、W84ミリ、H124ミリ。

コットン2

コットンブーメラン

コットン2

コットン2

コットンブーメラン

コットンブーメラン

Silk

SWORD OF HEART
「夏色剣術小町」
VOICE ACTRESS INTERVIEW

この想い剣に託して

剣道部の夏合宿を舞台にした恋愛ゲーム『夏色剣術小町』に登場する美少女たちの中から、主人公を陰で支えるマネージャーと幼なじみの2人をチェック！　彼女たちを演じる声優さんにインタビューをしてみたぞ。

PS
夏色剣術小町
NECインターチャネル
3月発売予定　6,800円
恋愛育成シミュレーション　1人プレイ
デュアルショック対応（振動のみ）

初回受注生産分は各キャラクターのプロローグを収録したスペシャルディスク付

早瀬 菜摘

主人公が所属する桂木館学園・剣道部のマネージャー。以前から主人公のことを慕っていたが、内気な性格のためいまだに言い出せずにいる。

── 川澄さんから見て、早瀬菜摘はどんな女の子ですか？
川澄：今までいろんな女の子を演じてきましたが、その中でこの娘は本当に普通の女の子だと思いました。純粋に恋をしている普通の少女。主人公のことが好きで好きで好きで、だけど言い出せない……。やたら可愛いって感じです(笑)。
── そんな彼女の一番の魅力は、どういうところだと思いますか？
川澄：練習が終わるとすぐに「主将、タオル！」ってタオルを持ってくるところですか(笑)。憧れますよね、運動部のマネージャーって。スポーツをする男の子を陰から支えて、時には涙を流して喜んだり悔しがったり……。やっぱり、ちょっと羨ましいです。私は気配りやさんじゃないので、絶対にマネージャーに向いてないだろうから。菜摘みたいな性格に生まれてきたら、いろいろと得なこともあったんじゃないかな(笑)。
── 強く印象に残っているシーンは、どんなシーンですか？
川澄：弱音を吐いている主人公を励ますシーンですね。目に涙をいっぱい溜めて「主将がそんなこと言ったら……」と言っている。普段は穏やかな彼女が、この時は感情をあらわにするのでよくおぼえています。それと、今はまだ詳しくは言えませんが、幼なじみの千堂さぎりちゃんとのやりとりが「いくぞ青春(笑)」みたいな感じで大好きです。
── 菜摘のシナリオの醍醐味は？
川澄：それはやはり、男性諸君の永遠の夢である運動部のマネージャー。みんなのアイドルをゲットできる喜びですね(笑)。
── ゲーム全体の魅力はどこだと思いますか？
川澄：合宿の雰囲気を味わえるところかな。合宿所に着くまでにワイワイ騒いだり、肝だめしとかしてみたり、いきなりカップルができちゃったり。そんな合宿にはつきものの様々なイベントを見て、スポーツをやっていた人は「あるある」とうなずけて、やっていなかった人は「いいなあ、さわやかだなあ」と感じることができる。そういうところだと思います。
── 最後に、これからこのゲームを遊ばれる方々に対して一言お願いします。
川澄：このゲームをプレイして、スポーツマンはモテるんだということを実感してください(笑)。剣道に限らず何かに打ち込んでる姿はカッコいいんです。だから、このゲームの主人公はこんなに女の子にモテるんですよ。みんなも何かに夢中になってカッコよくなってください。

AYAKO KAWASUMI

川澄綾子
かわすみあやこ。3月30日生まれ。大沢事務所所属。主な出演作品は『To Heart(神岸あかり)』、『まもって守護月天！(離珠)』、『頭文字D(なつき)』など。

神垣 葵

主人公が昔通っていた道場の跡取り娘で、幼なじみ。そしてお互いが初恋の相手だった。現在は主人公のライバル、宮本陽正といい雰囲気だが……。

神垣葵ちゃんは、私と違って運動神経がよくて、元気な女の子。けど、その反面とても繊細な部分ももっている(主人公に対してとか)。私はそんな葵ちゃんが、とってもかわいくて大好きです。みなさんも幼なじみの葵ちゃんと、剣道で思いっきり青春してみてくださいね！

HOUKO KUWASHIMA

桑島法子
くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロダクション所属。主な出演作品は『機動戦艦ナデシコ(ミスマル・ユリカ)』、『神風怪盗ジャンヌ(ジャンヌ)』など。

SWORD OF HEART

Mermaid

Illustrated by Kohime Ohse

桜瀬琥姫

こひめのカラフルファンタジア

Kohime Ohse Presents
Colorful Fantasia

今回から始まったこのコーナーは，毎回ファンタジー世界の住人たちを
桜瀬流にデザイン，らくがきしてしまおう。というものです。
どうぞよろしくお付き合いくださいませ～～。
てなわけで第1回目は『マーメイド』なのです。

マーメイドといえば，私はバカがつくほどディズニー♥が大好きなので
まず『リトルマーメイド』の表情豊かなヒロイン，アリエルちゃんを思い出します。
それと ちょっと前のアトラスのRPG『プリンセスクラウン』に出ていたセイレーンと
オンディーヌちゃんのデザインが超お気に入りでした。
何といってもショートヘアなところがね!! なんちゅーか斬新でしたわん。

今回，マーメイドを描こうと決心した直後は
カリブ海に居そうなマーメイドのつもり
だったんだけど……。そう言えば
アジアンな人魚って見たこと
ないな～と思って。
てなわけで今回は
中華的人魚姫と
相成りましたとサ。

次回はうさぎちゃんでも
描こうかなと悩み中。
てなわけで次回も見てね。
再见。

今年のxmasは
ディズニーランド!!

何度行っても
大好き～♥♥

Kohime Ohse
1999/1/28

TokeNeko&ShimaNeko Presents

『ねこねこ、ガーデニング』

Tomoyuki Hujinami
藤波智之
Ryou Sasaki
佐々木亮

わしらガーデニング落第生

そう。われわれにも栄光のガーデニングの日々というものがあったのですよ。

庭こそありませんが、わしらの現在の仕事場には大きなベランダがあります。数年前引っ越してきたとき「これで憧れのガーデニングができる」と喜んだものでした。

憧れるではないですか。仕事のあいまに、ベランダへ出て土いじりをするという生活。庭でハーブを育てて、料理のときなどに"ちょっと取ってきて"使うというような生活には……。なんかファンタジーっぽい懐かしい匂いもしますしね。

セージやローズマリーの苗をプランターにきれいに並べたときは、ちんまりと可愛らしくて、私はナゼか『ランドストーカー(メガドライブ)』を思い出したものでした(ドット絵でちんまり描かれてる感じがなんか似ているのですよ)。

水をやり、植え替え、鉢を移動させ……。まあ、一種の長いゲームです。天気や季節を考えながら草花を育てるのは、手間がかかる反面、なかなか楽しいものでした。

……しかし、その生活も長くは続かなかったのです。

ほぼ2年前。あるゲームの制作――見知らぬ町で、小さな裏庭のある小さな店を切り盛りする女の子の、ささやかな物語を描くことに全力を尽くしていた我々は、ささやかな庭を切り盛りすることができず、荒れ果てさせていったのでした……。

つーか、またやりたいですね。ガーデニング。つみたてのバジルをチーズと一緒にパンにはさむと、もうそれだけで美味いんですよ。うん。

■マイガーデン
■PS■テクノソフト

雑草をプチプチ刈り、水をやり、虫を退治して……。ひと通り雑草をとったころには別の場所に雑草が生えはじめます。のどかな時間が流れゆくソフト。

登場猫物紹介

藤波智之(とけねこ)
字かき担当。『西暦1999』遂にクリア! 1999年中に終了できたので心置きなく2000年が迎えられるのじゃ。

佐々木亮(しまねこ)
絵かき担当。最近ではドリキャスの『クライマックスランダーズ』、すごく面白かったです。おすすめ~。

GameNeko Partner

植物が育っていく
ようすをみるのって、
楽しいんですよ
きのうついた芽が
ふくらんで、つぼみがついて
花がさいて 実になって…

枯れてもまた
新しい芽がでて…
なんだか
いいものですよ〜

食べられるモン
だったりすると、
なお楽しみも
あるのう…

ゲームのなかでも、
季節感や時間の経過が
存在するものって多いでしょ？
だから、植物を
育てる（or 育つ）要素を
含むゲームってけっこう
あるんですよね
そういうのわりと
うれしいっす！

わしらがプレーした
ゲームの中では…
『アストロノーカ』
『ミラノのアルバイトこれくしょん』
『どきどきポヤッチオ』
あたりも、かなりツボじゃが

こと、ガーデニングを
楽しむことに目的を
絞った『マイガーデン』を
今回はプッシュさせて
もらいましたぞい。
いやはや、
シュミの世界ですまぬ

『ミラノ〜』は、じつはささきがちょこっと関わらせていただいてます。『牧場物語』は、ざんねんながら未プレイなのです。

まあ、今回は
のんびりほのぼの
ゲームでしたっ
ちゅーことじゃな

ちがう
よー

ちがうん
ですよ
ふじなみ
さん…

フフフ…

いやまあ
もちろん
ほのぼの
ですけど
もー…

荒れた庭で、無心に
雑草をですねーこう
プチプチプチプチと…

これがですねー
なんともウフフフフ…

燃えるっす！

脳から変な汁が
分泌されてなーウフフ…

……

『その時、わしはガーデニングの暗黒面を見てしもうた…』
（ふじなみ談）

ともあれ、今年こそ
春には庭いじりを再開
したいもんじゃのう

今後の報告にぜひぜひ
ご期待くださーーい！
（ってはたまた墓穴か？）

それじゃー
また次号で
お会いしましょー!!

追伸
東京都
F.Pさん
どうもありがとう!!

■ミラノのアルバイトこれくしょん
■PS■ビクターインタラクティブソフトウェア

ゲームの内容は、様々なアルバイト（ミニゲーム）をしてお金をかせぎ、家具やインテリアを買うというもの。職人芸的ドット絵のキャラも素晴らしく、ミラノちゃんが可愛く動きます。

草花が育つゲームたち

『マイガーデン』以外にも、ねこねこオススメの、植物育ちゲー（勝手なジャンル名）を紹介していきましょう。

『アストロノーカ』は、宇宙一の野菜をつくることを目指すゲーム。野菜の育成と品種改良に精を出し、そして畑にくる害獣バブーに対してワナを仕掛け野菜を守ります。宇宙の彼方の小惑星の地表に切り開かれた畑とワラぶき屋根の農家という、独特の風景のなかで、ポリゴンの宇宙野菜を育てていくという、不思議な感覚の逸品です。

『ミラノのアルバイトこれくしょん』は、小さな女の子が不思議な町で夏休みを過ごすという"ひとり暮らし"ゲーム。アルバイトしたお金でいろいろと買い物をするのですが、鉢植えを買って水をやっていると、次第に育っていきます（いや、それだけなんですけどね）。ときどき場所を並びかえたりして、水をやり「明日は花が咲いてるかな？」などと思うのも悪くないです。

『どきどきポヤッチオ』は、ひと夏をある村で暮らすというゲーム。村に住む人々の行動もイベントも"決められたシナリオではない"、いわばひとつの生きた世界を表現しようというコンセプトなのですが、村の植物たちもまた、一定周期で育ちます。

森のなかを歩いているとき、草花が昨日とは違う姿を見せているというのも、このゲームならではの風景です。群生地を覚えておき「そろそろ実がなるから、行ってみようか」と考えたりすることができるのも、いい感じ。おそらく、草花たちは、主人公が別の場所へ行っているあいだにも芽吹き、育ち、実をつけ、枯れていくのでしょう。

■だんじょん商店会　伝説の剣はじめました
■PS■講談社

裏庭に種をまいて草花を育てるとか、材料を売ると料理や服をお客さんがつくってくるとか……『だん商』でも入れたかったアイデアです。もし次回作があるなら、ぜひ入れたい要素ですね。

早すぎたために
日の目を見ることのなかった企画。
いずれはカタチにしてやろうと
策を練っている企画etc.
そんな机の引き出しのマル秘ノートに
書き綴られている数々の企画の中から、
そのキャラクターとともに
こっそり紹介しちゃうという
企画ページなのだ。応援よろしくネ。

今回の企画は３Ｄシューティングです！　しかも、スペースオペラ…通称スペオペと言われるアレです(笑)。次世代機(ＰＳ２)とかの表現力とかあればすごいのできそーですよね。ホントここ数年のゲーム機をはじめとするコンピュータ関連の進歩といったらすごいですネ…。これで終わりではなく、さらにその先が間違いなくあるわけで…それを考えたら長生きもしてみるもんだという気になってきます(笑)。そんなこんなと言ってる間にサクッと宇宙に行ける時代とか来ないかなー…とか、スペオペな企画を考えながら思いをはせたりするわけです。

■シェーン
宇宙空間を漂流しているところを軍に助けられた戦災孤児。パイロットとしての腕は一流で目下エースの座をかけてライバルのローズと火花を散らす日々。その争いは日常にまで及び、胸の大きさでは勝てないと悟ったらしく、腕力やら大食いやらで勝負を挑んでは、ひとり勝利に酔いしれる日々…。

PROFILE
9/14生まれのA型、ゲーム製作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー・イラストレーター・ゲームデザイナー。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』etc. 孤独を愛するさびしん坊(笑)。

雑想ノート求む！

このコーナーでは、読者のみなさんが考えたゲームの企画を大募集しています！　今回の『雑想ノート』を参考にして、イラストと文章で構成されたオリジナルの企画をハガキ、封書、またはホームページからご応募下さい。優秀作品は随時紹介していく予定。あなたの企画がこのコーナーを独占するかも!?

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
雑想ノート係
http://www.t-two.co.jp/

■DEEP BLUE 22
2基の半重力リングを搭載した最新鋭の宇宙戦闘機。そのため宇宙空間を3次元ドリフトできます(笑)。カーレースもののドリフトといった動作は、ある種コマンド入力による特殊移動みたいなもので…。その観点からするとPS用の「攻殻機動隊」とか面白い移動手段であった…。そういった特殊移動をコマンド入力等で駆使しながらドッグファイトをする…そんなカンジのゲームです。

■ローリエ
彼女は第2世代のパイロットで、いわゆる強化人間である(笑)。強化人間のご多分にもれず、精神的にナニである…きっと前頭葉が未発達なのだろう。

■ローズ
主人公のライバルで第1世代のパイロット。エースの名を欲しいままにしてきた。趣味は盆栽。

3Dシューティングゲームのミソは、ひとつにはオートホーミングにあると思う。古くは『スペハリ』しかり…『アフターバーナー』しかり…。そしてもうひとつのミソが確率弾ではなかろーか。『トゥームレイダース』などはその趣があるし、古いゲームだが『ウィングス』とかの確率弾は秀逸であった…。結局コントローラとモニターの制約で自分は2D的にしか認識できないのに、ゲームの中は3D…、そのギャップをうまく埋めてくれるのが、これらのシステムなわけである。そんなわけで重力レンズ効果を使用したホーミングレーザーが本作のミソなのだ。乞うご期待!! とはいえまずはスポンサー(笑)。

そろそろスペオペの時代が再来しないもんかね…。ブームは再来するらしいから(笑)。

なんか、宇宙って海と空の両方のロマンが詰まってるのよねん…。

あずまきよひこ初
実験(?)オリジナルコミック

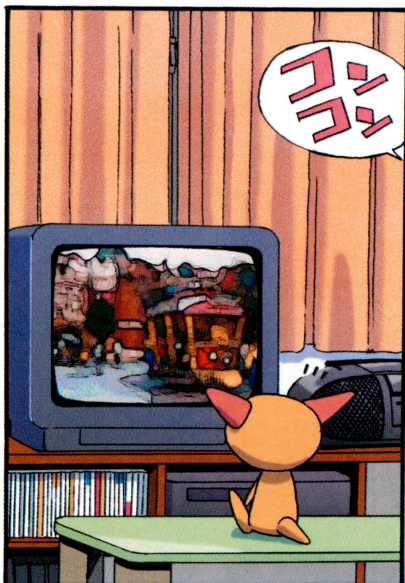
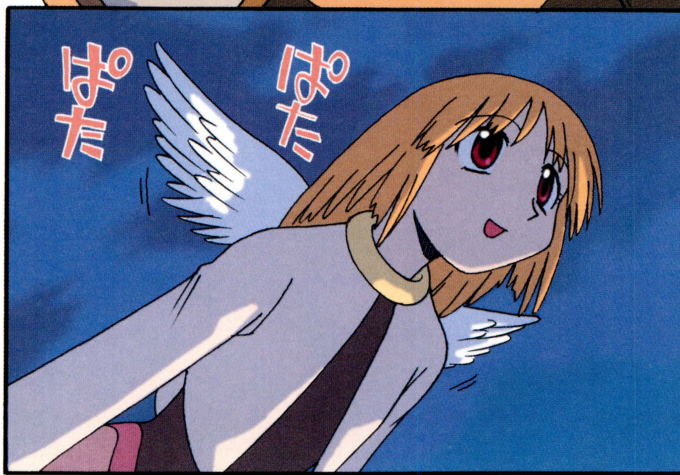
わらぴー

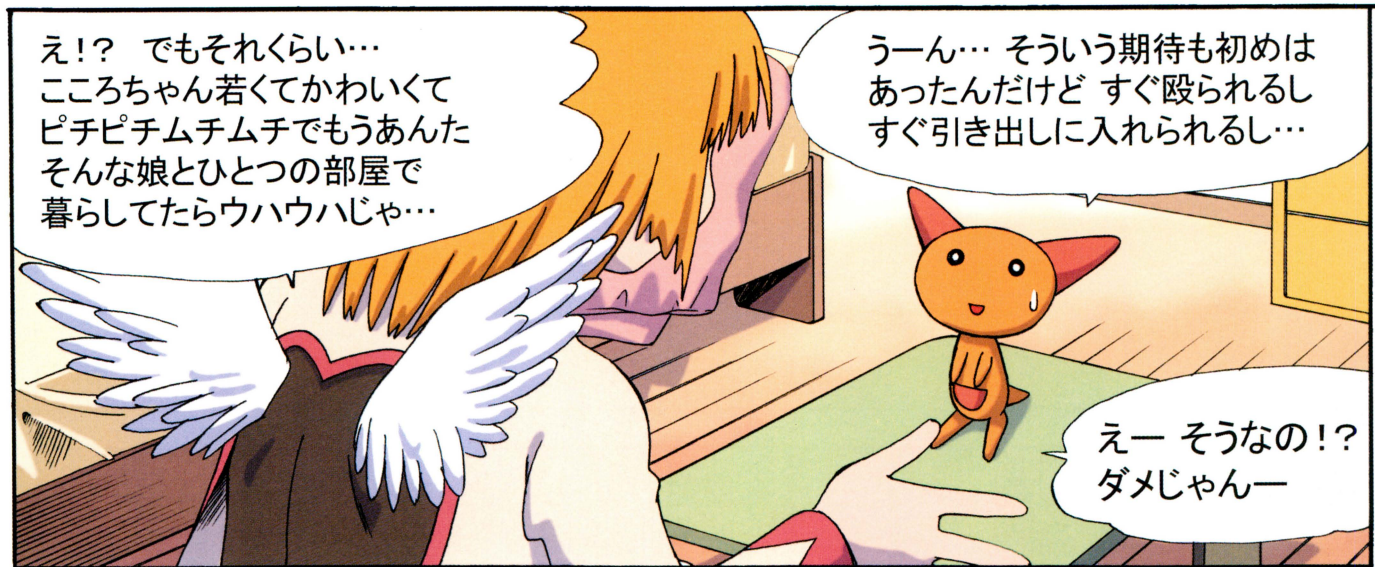
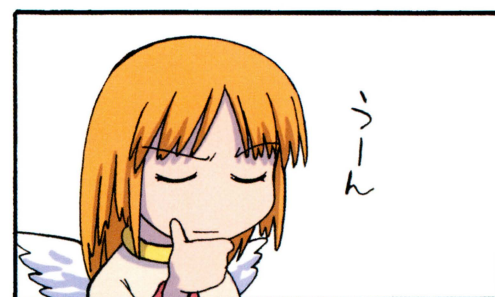
Kiyohiko Azuma
Heartfelt Comedy.
Wallaby

第6話 大丈夫ですよ

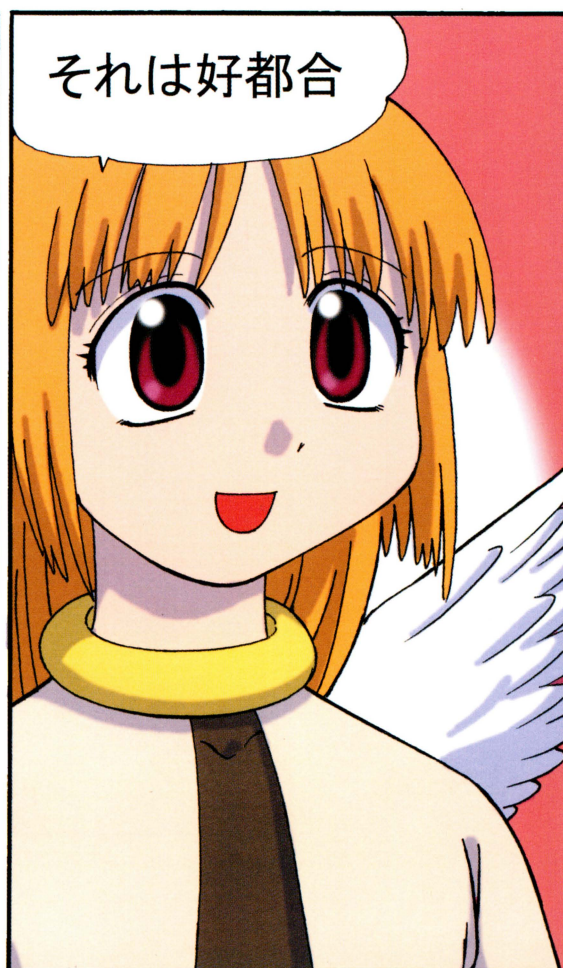
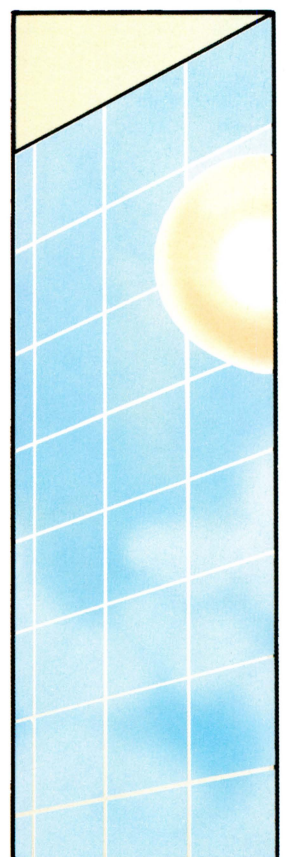
あずまきよひこ

あらすじ

みなさん、こんにちは。またまた、あずま先生の原稿を待ちながらここの原稿を書いてる担当でーす。再びカラーに戻った「わらびー」はどうですか? 再びカラーに復活できたのも、みなさんの応援のおかげです。ちゅーことで、あずま先生へのたくさんの応援レターお待ちしてます。で、この物語は、事故った蕨君がわらびー(ぬいぐるみ)に乗り移って、こころちゃんと楽しい毎日を過ごすお話です(ん? なんか違う!?)

どうしたんですか!?
何かあったんですか!?
なにかっつーか…
さっきもまた
こころちゃんに殴られたし

あんましかな…
ええ!?

うーん… そういう期待も初めは
あったんだけど すぐ殴られるし
すぐ引き出しに入れられるし…
え!? でもそれくらい…
こころちゃん若くてかわいくて
ピチピチムチムチでもうあんた
そんな娘とひとつの部屋で
暮らしてたらウハウハじゃ…
えー そうなの!?
ダメじゃんー

それは好都合

うーん

こころさんは
今どこに?
おふろ。
この時間は
いつも
そうみたい

どーして こういつも
怒っちゃうかなぁ
私わ
殴るし

この子もちょっと
汚れてるんで
ついでにお願いします
あ あんたか…
な なによ…
ぽい

かちょ
こころさーん
うわ！

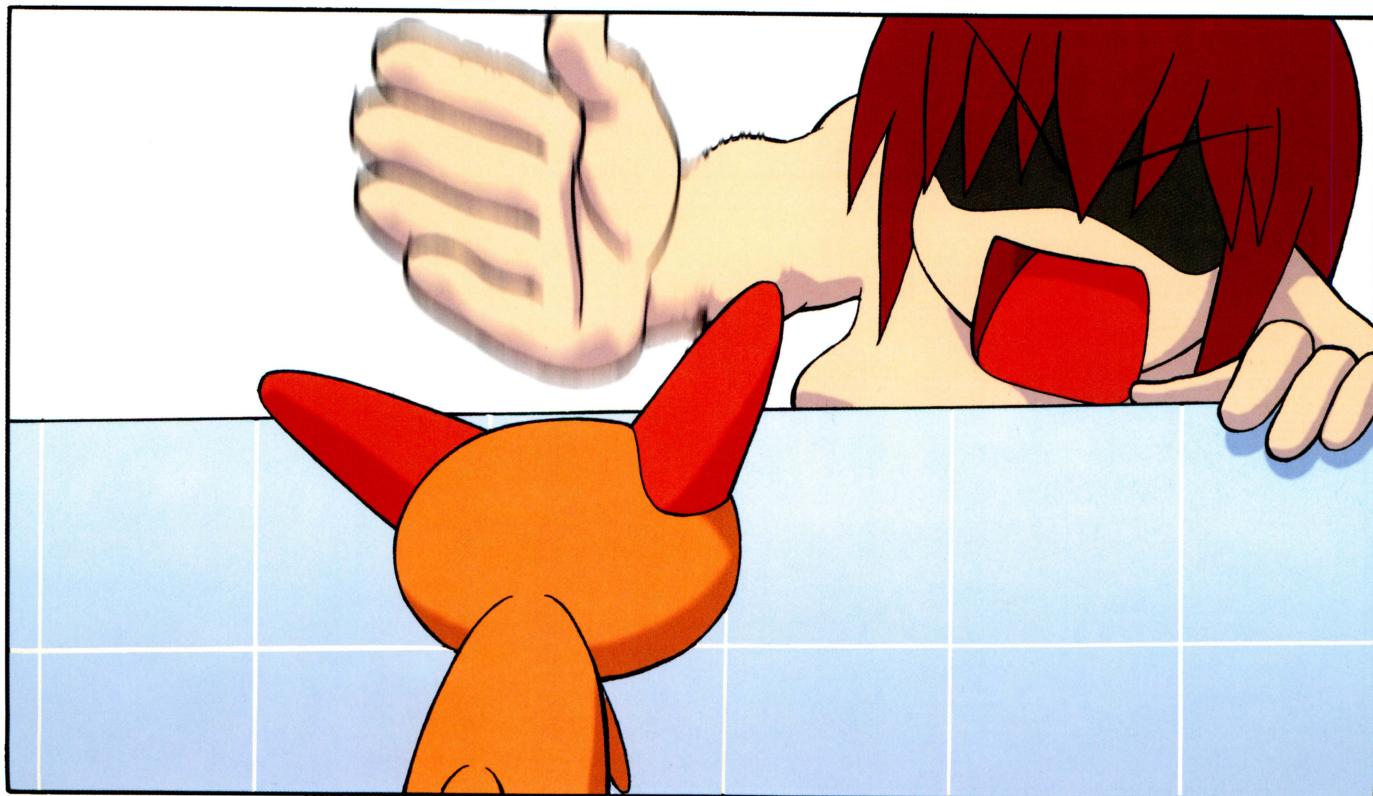
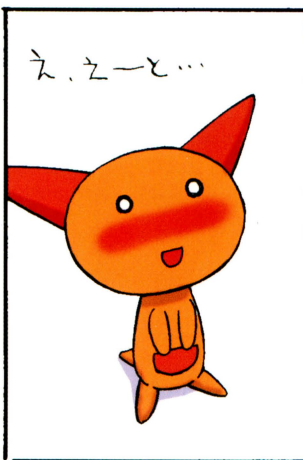
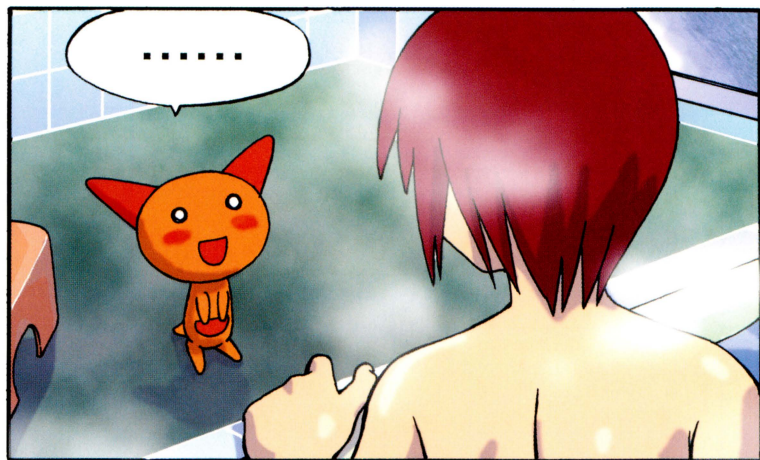
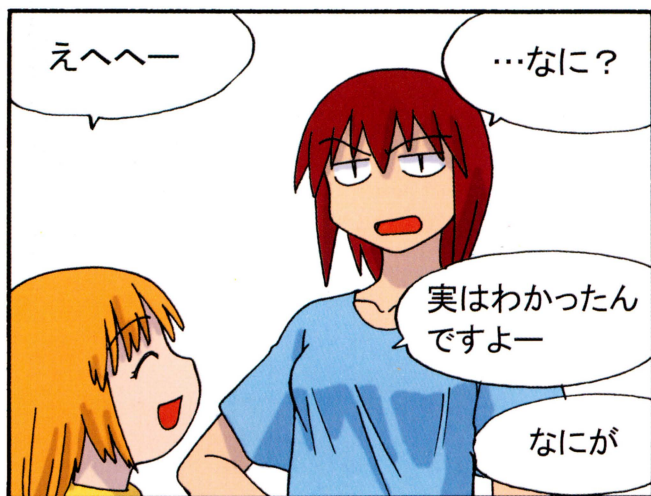
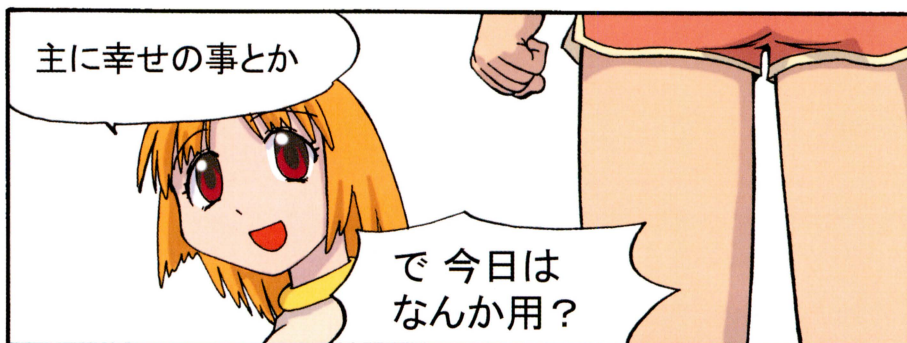
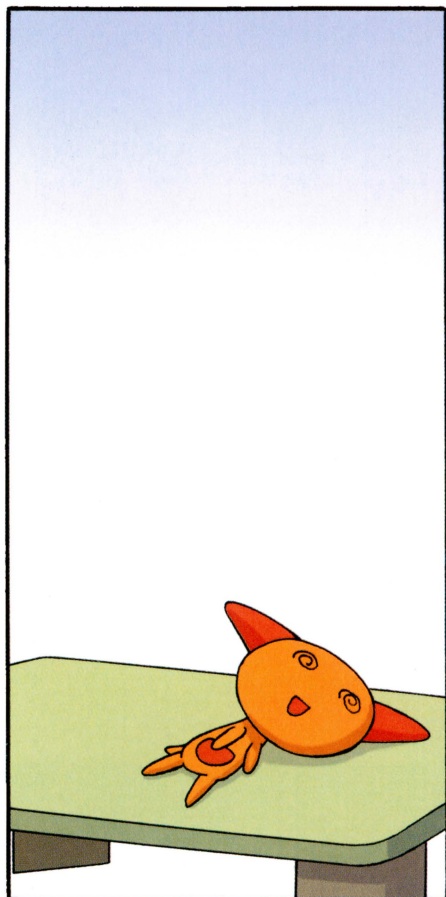
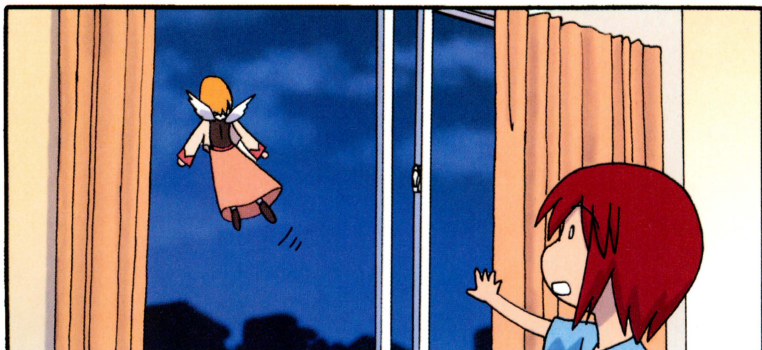
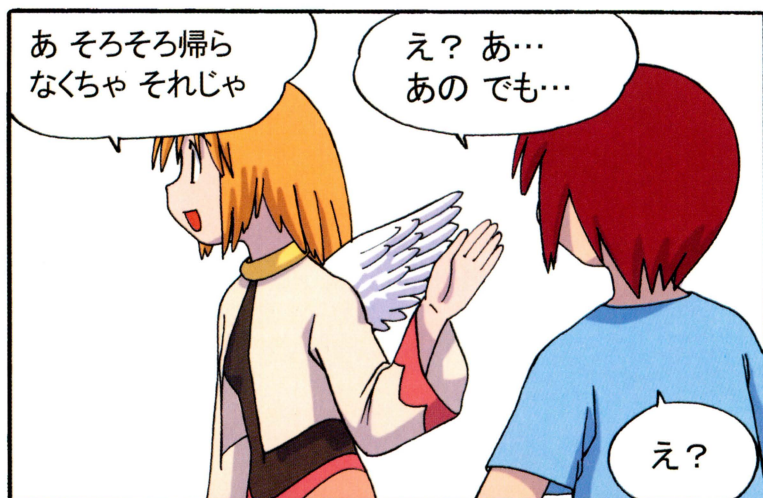
このこ？

それじゃ
ごゆっくり
？

よろしく
お願いします

え、えーと…

……

へぇー この体でも
気絶するんですねぇー
なに考えてんのよ
あんたは！
主に幸せの事とか
で 今日は
なんか用？
えへへー
…なに？
実はわかったん
ですよー
なにが
わらびさんは生き返ら
なくても
大丈夫なんです
…は？
上の方では その人が感じてる
幸福感をモニターしてるだけ
らしいので 死んだ事が
ばれなければいいんです
わらびーさんが
「幸せだなー」と思って
さえいれば大丈夫です
……
大丈夫って それは
あんたが大丈夫な
だけでしょう！
わらびくんは
ちっとも大丈夫
じゃないじゃない！

●でも幸せだからいいんじゃない？

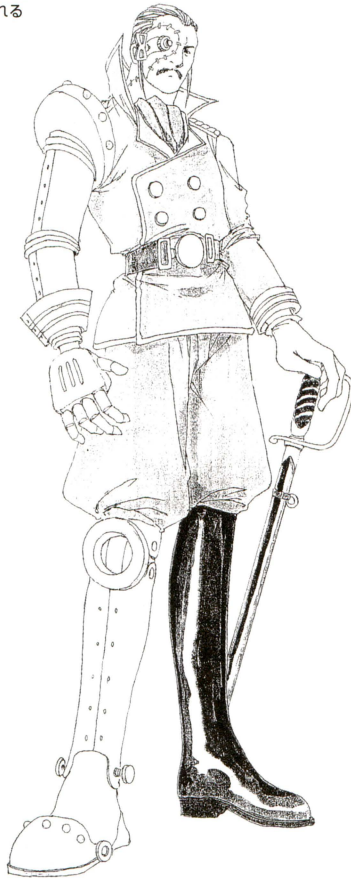
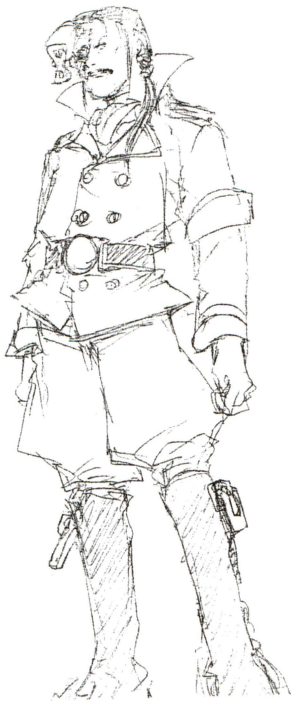
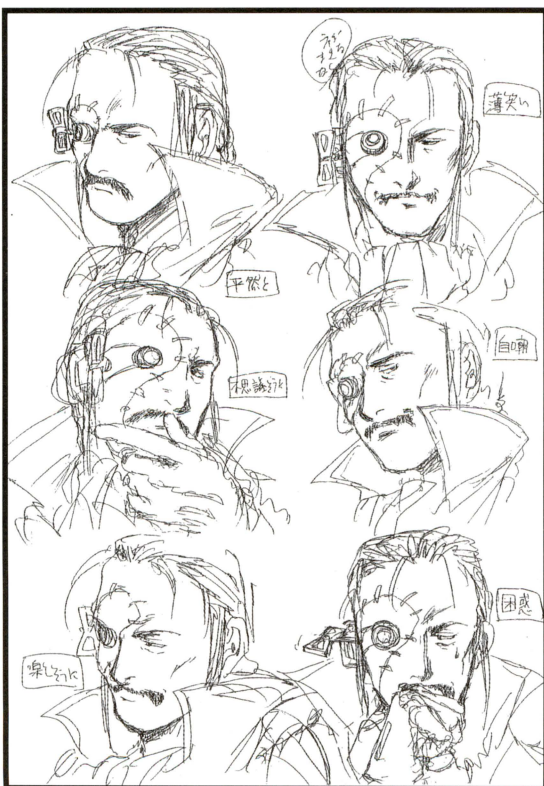
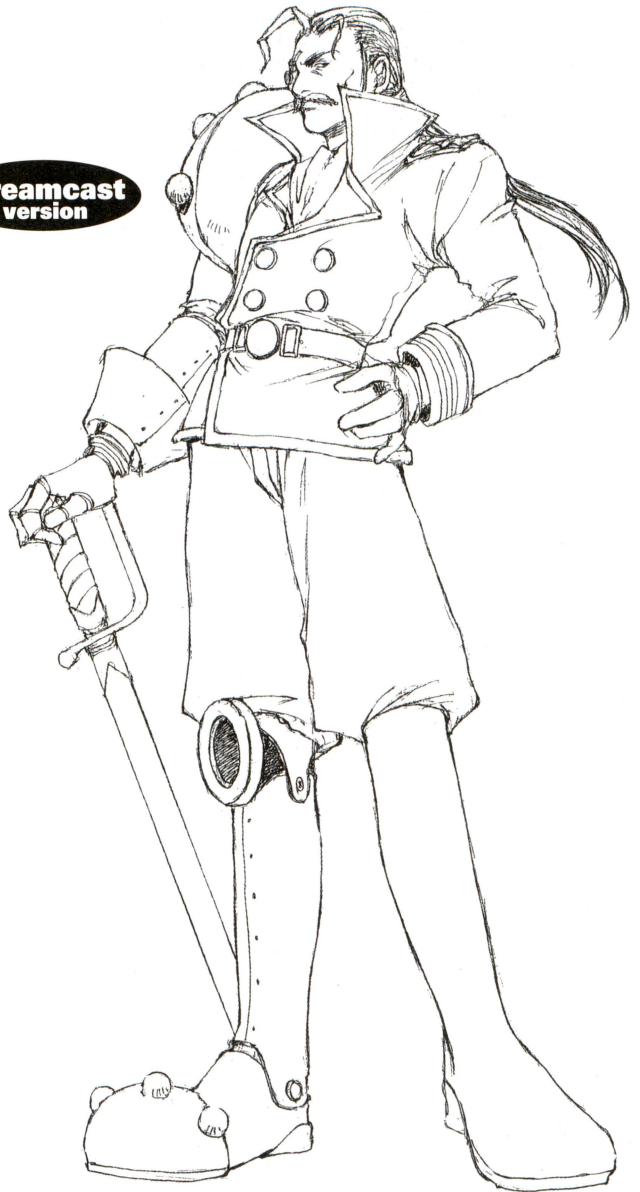
Nintendo
NINTENDO64
果てしなき、バナナ アドベンチャー。
DONKEY KONG 64
ドンキーコング
5匹のコング全員が主人公だ。
コングVSコングの対戦モード。
ミニゲームもたっぷり楽しめる。
多くのアイテムを使いこなせ。
メモリー拡張パック
がセット！
さらに、
「ドンキーコングカード」
入り！
このメモリー拡張パックの効果によって、広大で超リアルなステージ空間や進化したライティングによる映像など、ハイクオリティなゲームを楽しむことが出来るぞ！！
※このゲームを遊ぶには、メモリー拡張パックが必要です。
※ハイレゾパックは、メモリー拡張パックに名称を変更しました。
好評発売中
メーカー希望小売価格 7,800円（税別）
● 3Dアクション ● 1～4人用 ● 振動パック対応 ● バックアップ機能付き
NINTENDO64
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
©1999 Nintendo. Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare.

STUCK シュトック

石

ゼンマイ仕掛けの万能義眼をもつ元医師。「石」を使った療法の失敗から、難病の妻を生きた金属に変えてしまった。彼女を治療し忌まわしき「石」の歴史に終止符を打つため参戦する。

PERSONAL DATA

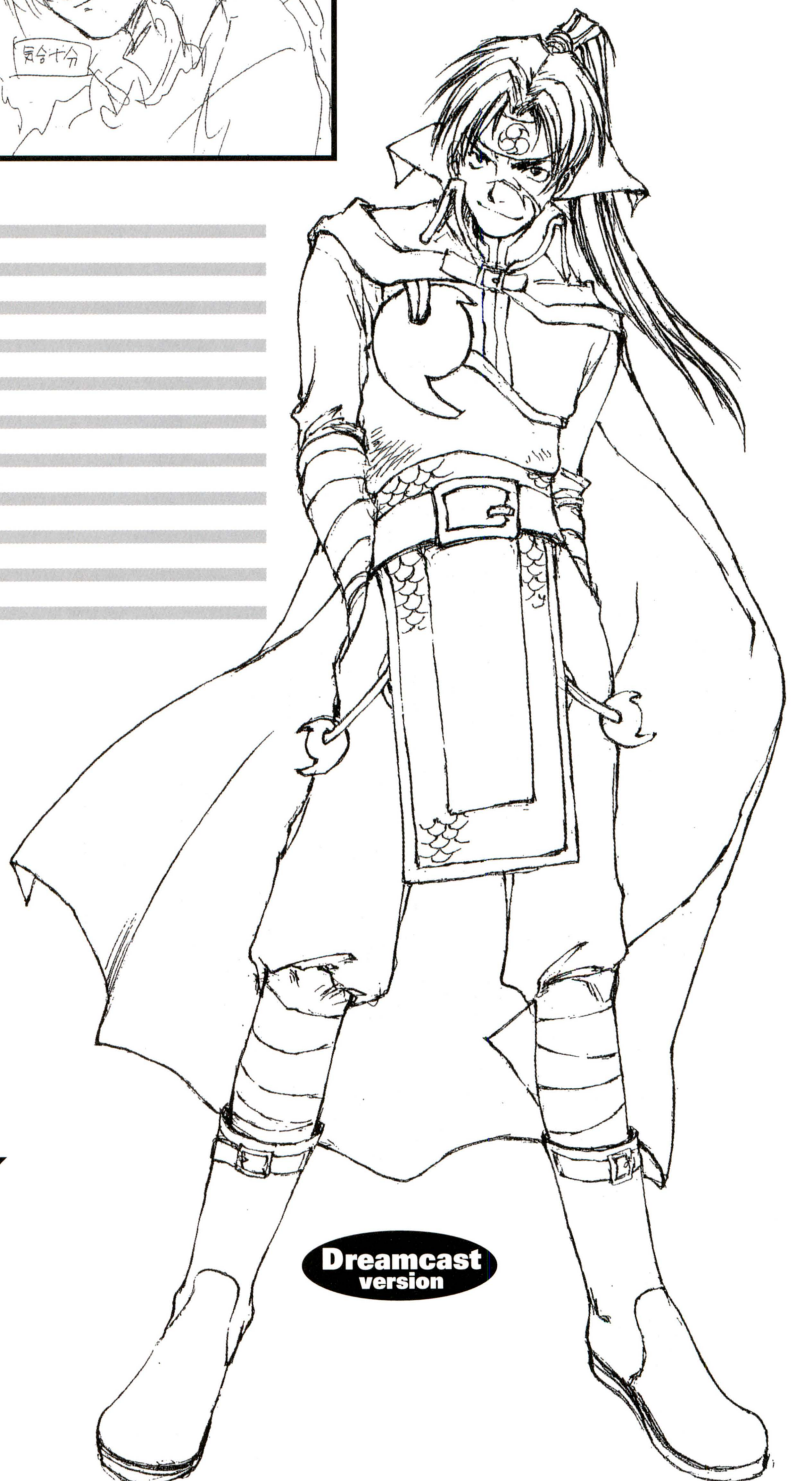
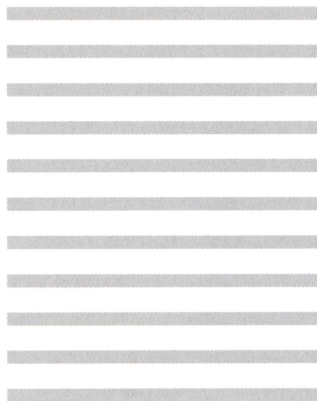
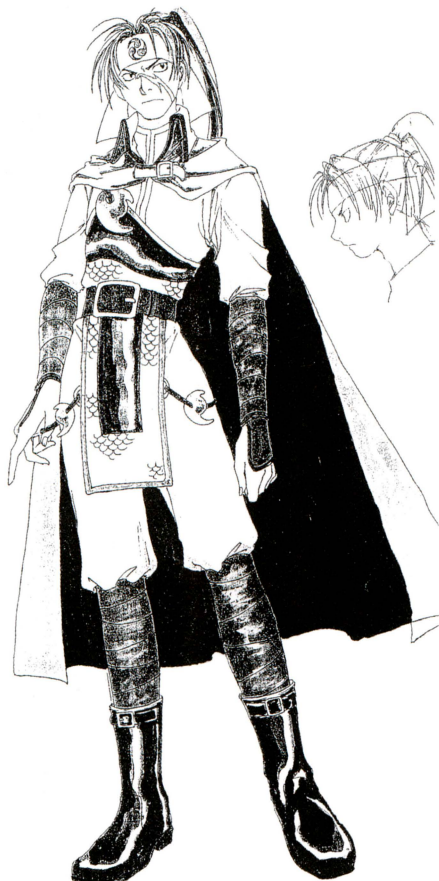
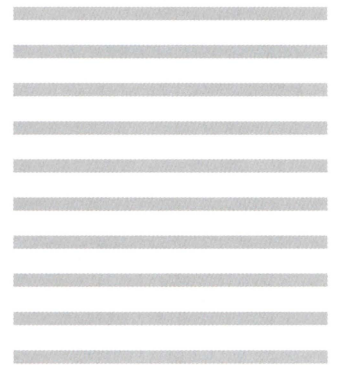
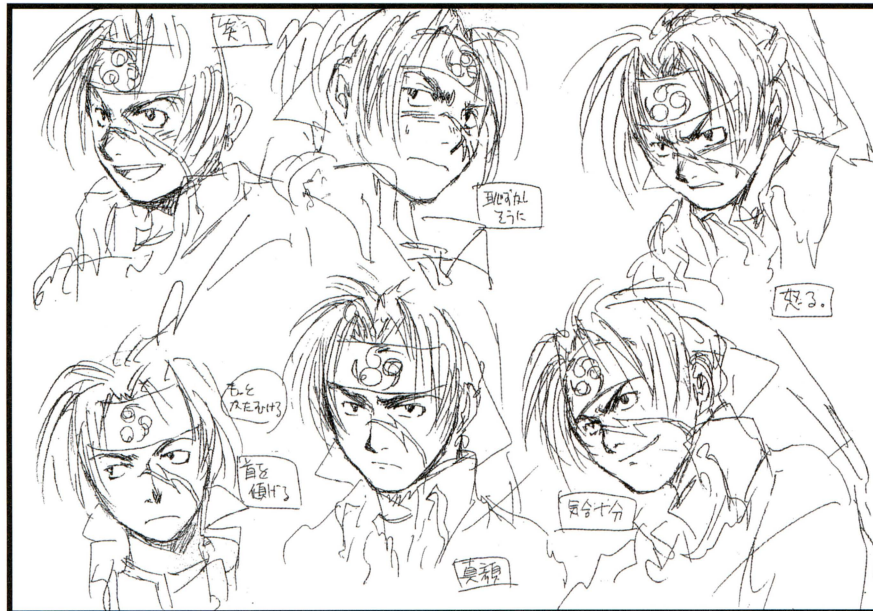
国籍：欧州の何れかの国と思われる
年齢：35歳
一人称：私
搭乗機：ヴィーダァシュタント

Dreamcast version

「ギガウイング」鬼才・冬目景が描く空の勇者たち

迅鉄（『黒鉄』）、ハル（『イエスタデイをうたって』）など、非常に深みのあるキャラクターを数多く生んできた漫画家・冬目景が、その才能をゲームの世界でも遺憾なく発揮。STG界屈指の名キャラとなった「ギガウイング」のキャラクターを、冬目氏自身の手による貴重な設定資料とともに大紹介だ！

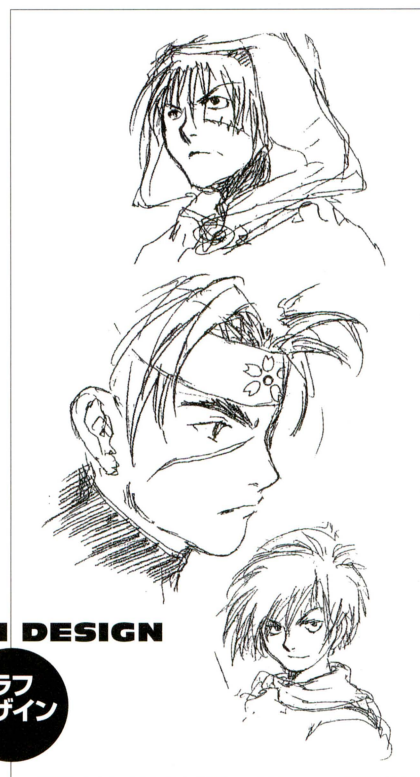
DC **ギガウイング**

カプコン	
発売中	5,800円
シューティング	1～2人プレイ

SHINNOSUKE 信之介

傷

雷を呼ぶ石「紫紺」を守護する一族の末裔。だが、「紫紺」を巡る争いで家族を残らず奪われた彼は、血塗られた宿命を断つべく、封印してきた「石」の力を振るう決意を固める。

PERSONAL DATA

国籍：日本
年齢：18歳
一人称：俺
搭乗機：雷迅

初期設定

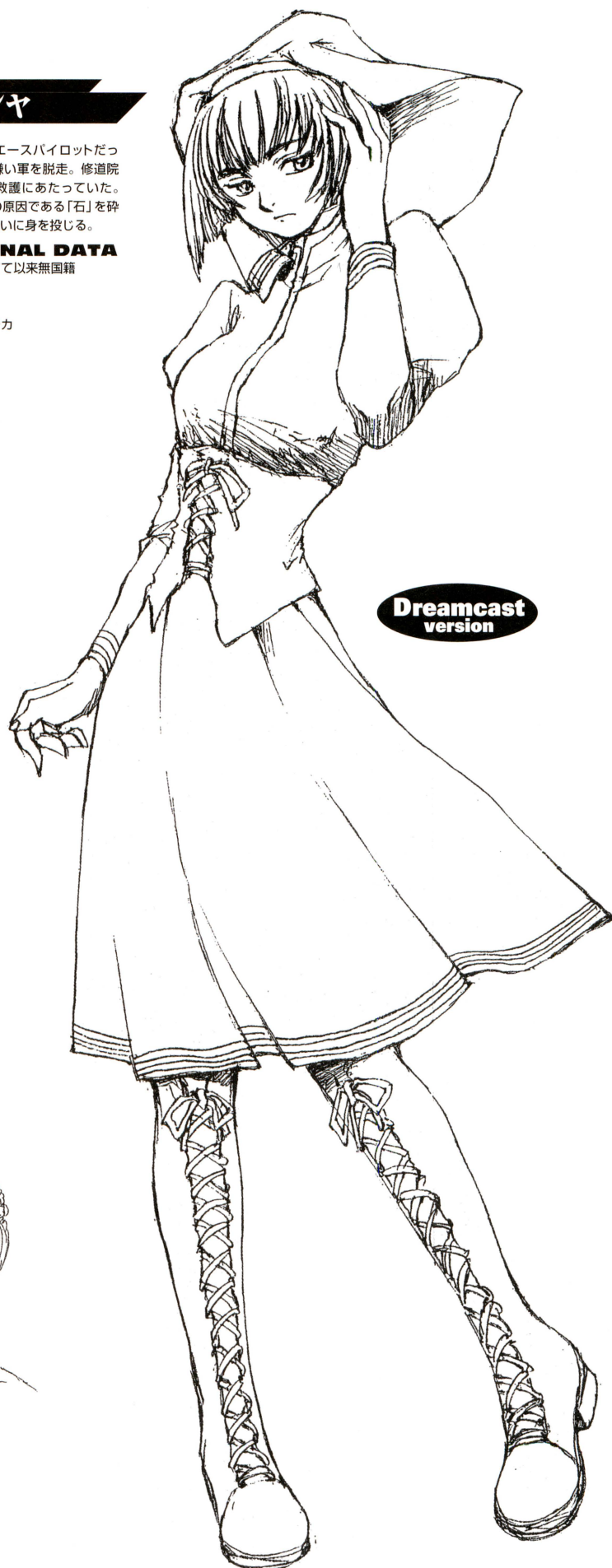
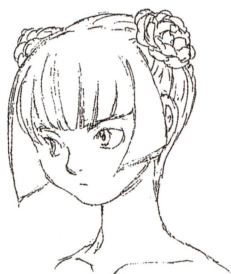
ゲームの舞台が、第二次世界大戦中の1940年代という設定からか、最初はバンカラな学生や軍の将校のようなイメージがあったようだ。ただ、顔に傷があるということだけは、かなり以前から決定していたらしい。冬目氏のスケッチブックから発掘した、信之介のラフと思われる絵にも、顔に大きな傷が描かれている。

ISHA アイシャ

氷

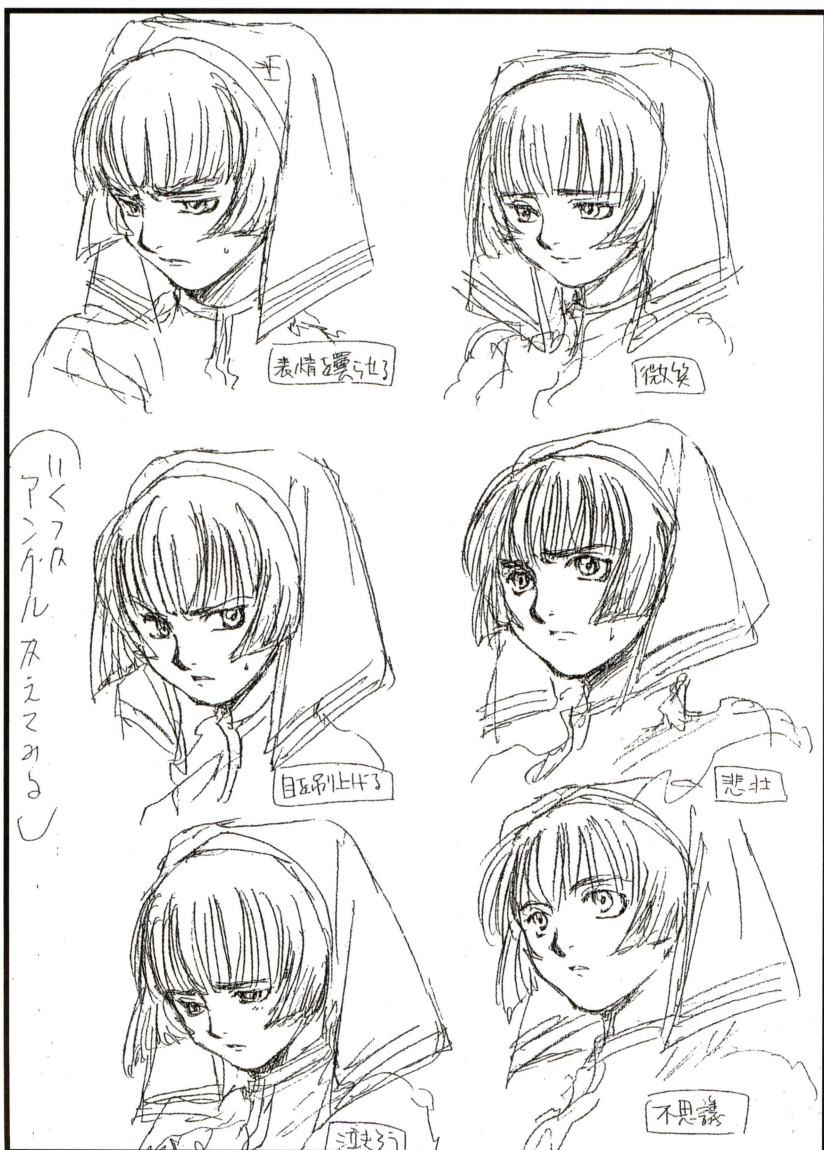
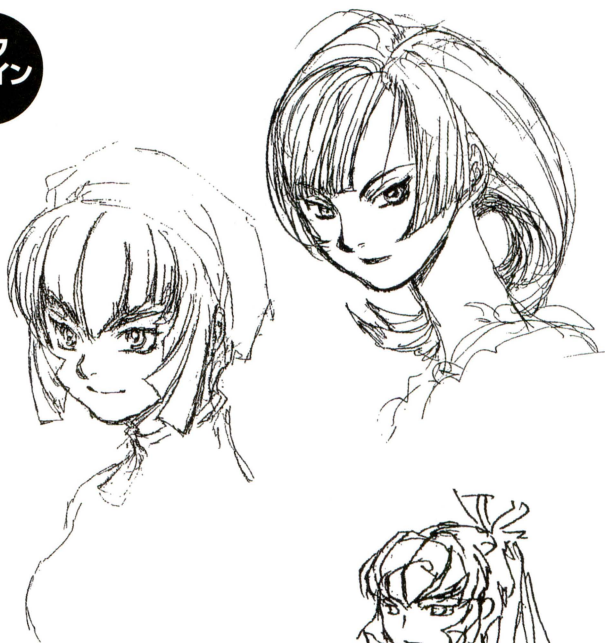
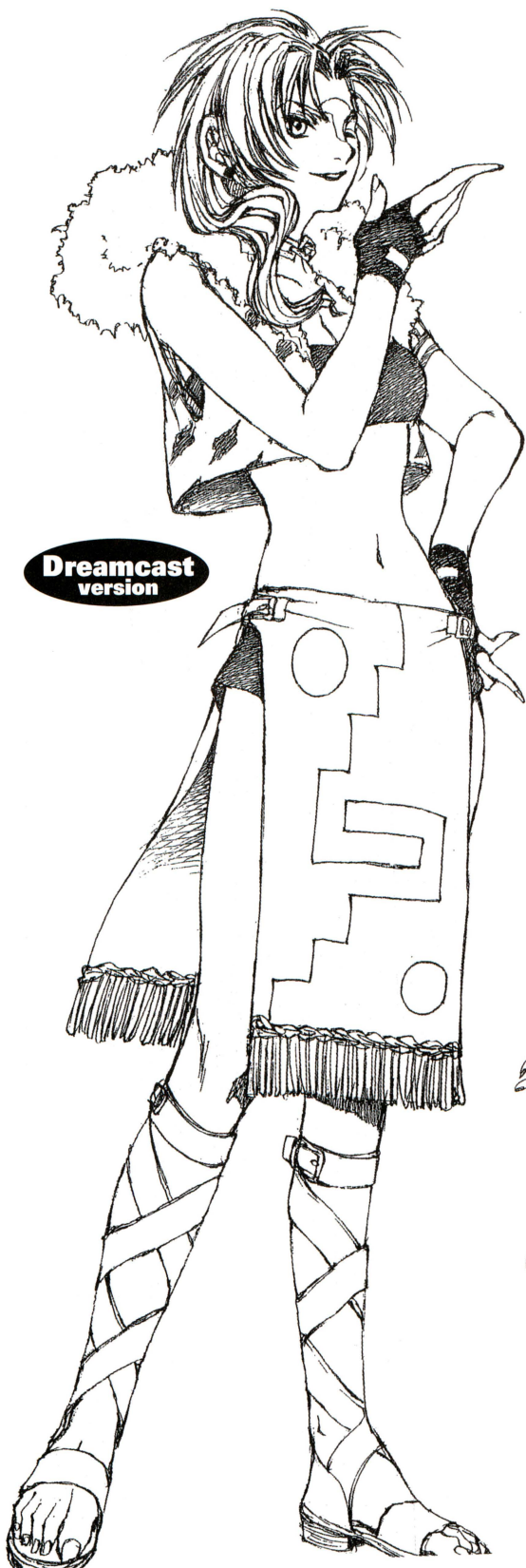
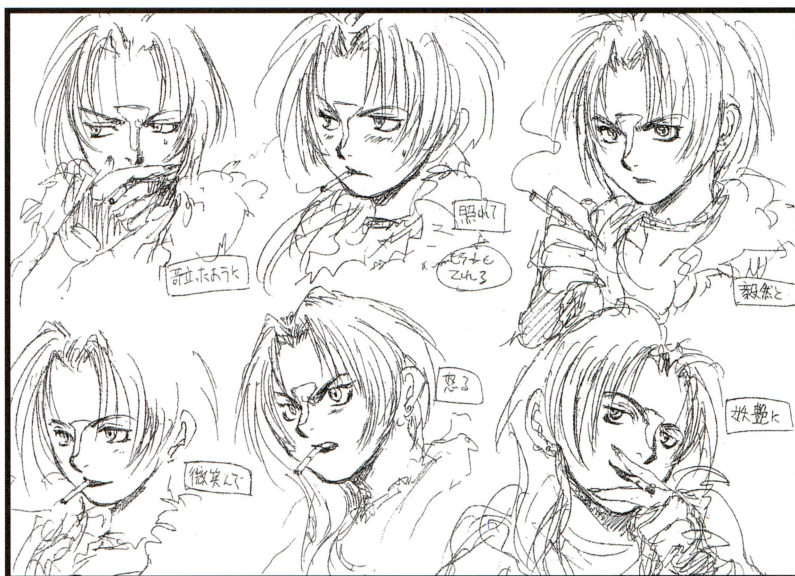
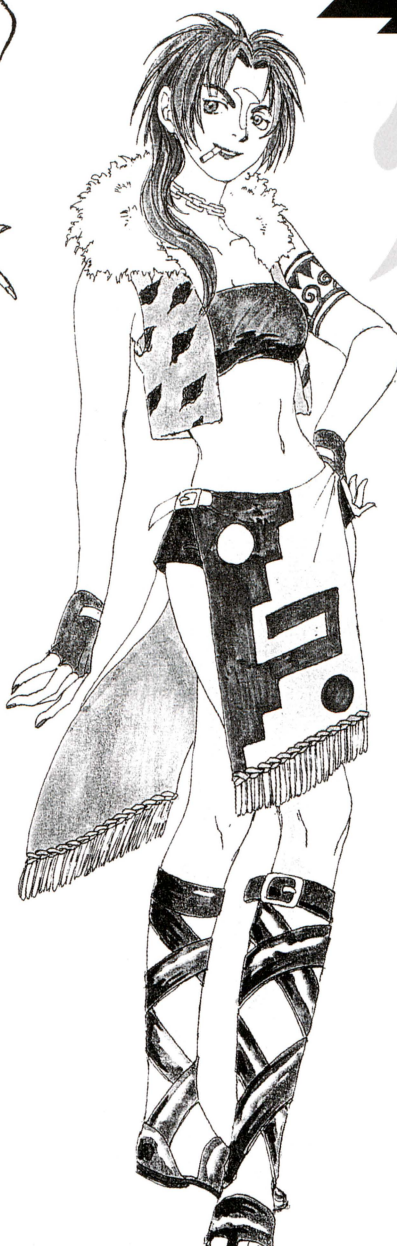
以前は某国のエースパイロットだったが、戦いを嫌い軍を脱走。修道院で戦争難民の救護にあたっていた。しかし、戦乱の原因である「石」を砕こうと、再び戦いに身を投じる。

PERSONAL DATA

国籍：国を捨てて以来無国籍
年齢：18歳
一人称：私
搭乗機：ボーチカ

初期設定

靴と服の腰のあたりのデザインに多少の差異が認められるくらいで、ほぼ決定稿と同じ。ラフデザインから見ても、切れ長の目、おかっぱの髪型などは変わっておらず、最初からある程度特徴のつかめていたキャラだったと思われる。"氷"というイメージがあったからか、ラフデザインの中には、雪女のようなイラストも見受けられる。

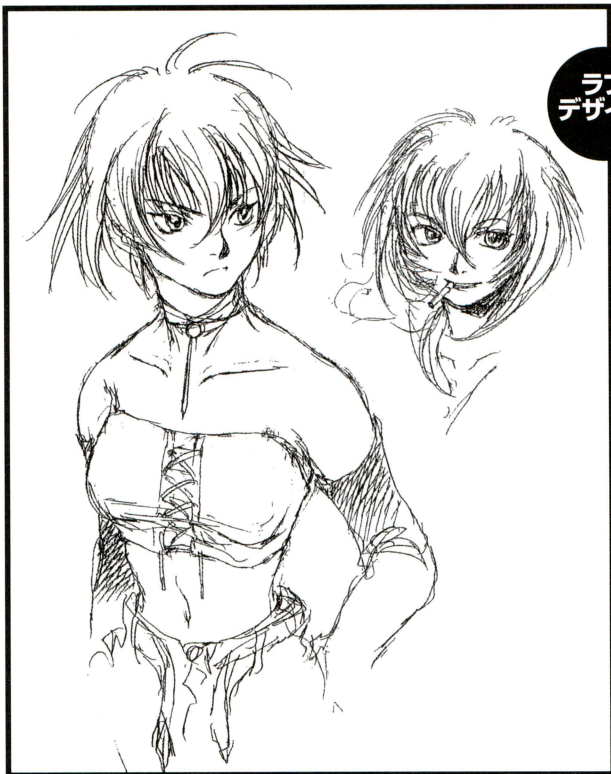
ROUGH DESIGN

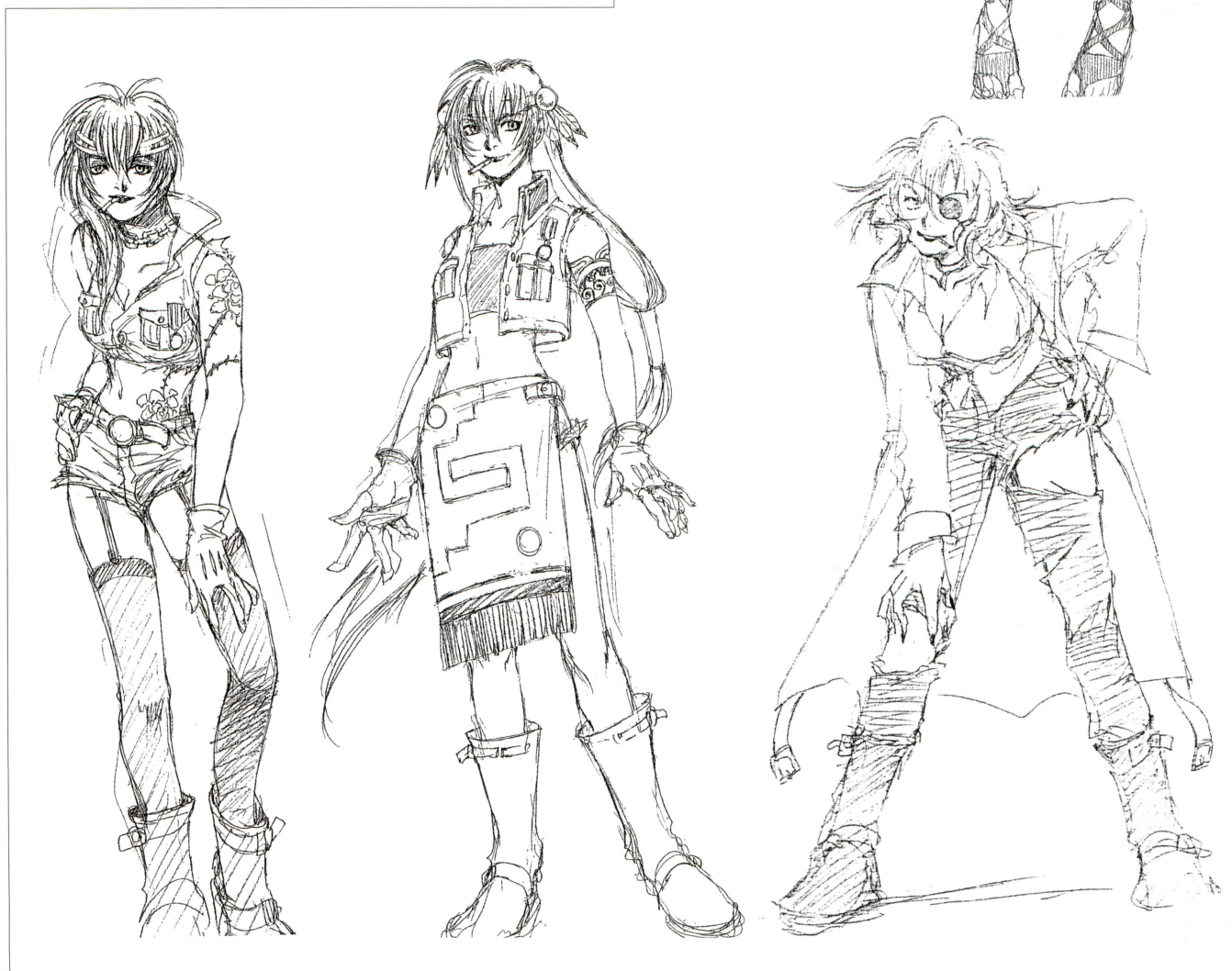
ラフデザイン

RUBY ルビー

南米出身の陽気で短気な元空賊。血なまぐさい過去を恥じて戦災孤児を育てる孤児院を経営していたが、その子たちの未来を守るため、愛機「カーマイン」を駆って戦場へと舞い戻る。

PERSONAL DATA

国籍：南米の少数民族らしい
年齢：24歳
一人称：あたい
搭乗機：カーマイン

ROUGH DESIGN

初期設定

アイシャとは対照的に“火”のイメージで描かれたルビー。初めのころは元空賊という設定が強く出ていたらしく、民族衣装の代わりにアイパッチやタトゥーなどで特徴づけが行われている。すべての衣装の共通点は、へそを出して胸を強調しているというところ。設定では煙草も皆共通しているが、これはゲームの中では使われなかった。

GAME-JIN PARTNER 任天慕情

『ゼルダの伝説』ファン待望の64版ゼルダの続編が発表された。これまでとは一風変わったゼルダの世界は、今から楽しみ。また、マリオやポケモン、ドンキーコングと並ぶ人気シリーズ『星のカービィ』もついに64版が登場。トレーディングカード好きなら『カードヒーロー』に要注目だ。

ゼルダの伝説 外伝（仮称）

●NINTENDO64 ●3月発売予定 ●6,800円
●アクションアドベンチャー ●1人プレイ
●メモリー拡張パック専用ソフト

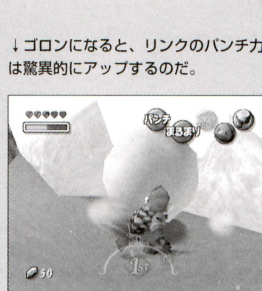
↑前作以上に幻想的な雰囲気のメインイラスト。リンクが使うお面はどのくらいのバリエーションがあるのだろうか？

傑作アクションRPG『ゼルダの伝説』64版の新作がいよいよこの春やってくる。今回は外伝と銘打つだけあり、いつものゼルダとは違う雰囲気を持っている。舞台となるのは、知り合いの人々がまったく違う立場で存在するという奇妙な世界。リンクもスタルキッドなる人物の手により、その姿を変えられてしまうのだ。物語の鍵となるのは、要所要所に出てくる不思議議なお面。このお面をどう使うかで、ゲームの展開が大きく左右されるのだ。

←今度のゼルダは、いくつかの冒険が織り成すオムニバス形式のようだ。

お面をかぶって特殊能力を発揮!!

外伝いちばんの特徴は、なんといってもお面の使い方。このお面は他の種族に変身したり、楽器を演奏したり、空を飛べたりするなど様々な能力を与えてくれる。前作でのオカリナのように、特定の場所で使えば謎を解くことのできるお面もあるかもしれないぞ。

↑雪道でお面を使い、ゴロンに変身。これで雪道を突破しよう。

↓ゴロンになると、リンクのパンチ力は驚異的にアップするのだ。

↑ゴロンのパンチででっかい雪玉を粉砕！ まさにパワフルの一言。

スタルキッドを追って新たな冒険の旅へ!!

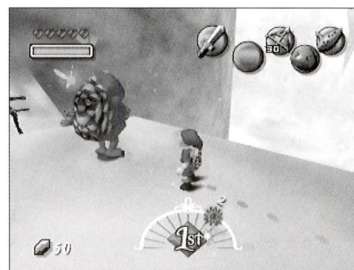
64版ゼルダの冒険から数ヵ月が経ったある日、ハイラルの勇者・リンクはスタルキッドと名乗る人物と出会った。リンクはこのスタルキッドに愛馬エポナを奪われたうえ、デクナッツという種族に姿を変えられてしまった。スタルキッドを捕まえてエポナと本当の姿を取り戻すべく、リンクは妖精のベルとともに冒険の旅に出ることになった。

冒険の途中、リンクはデクナッツ族が築いたと思われる国に到着。そこの王様と対面する。王様はリンクを生粋のデクナッツ族と思っているようだが、そもそもデクナッツ族とは何者なのだろう？ そして、この国でリンクが知り合った子ザルの正体とは？ 続きが気になる人は、実際にゲームをプレイしてしっかりと確かめるように。

↓スタルキッドに馬を奪われ、姿も変えられたリンク。まさに踏んだりけったりだ。

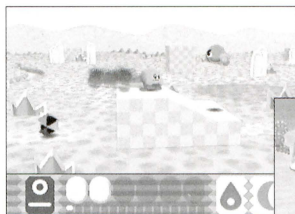
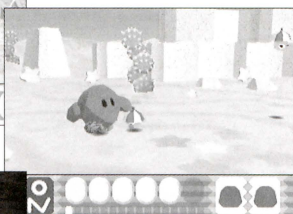
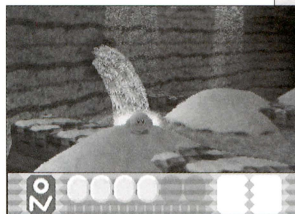
↑この人がデクナッツ族の王様。リンクのことをデクナッツ族のひとりだと思っている。

←なにか大事な話を知っている様子。しばられているのはそのせいか？

←新しい敵も登場する。ここで現れたのは、カメのモンスター。

←寒い雪山でリンクが出会ったのは、この地に住むゴロン族だ。

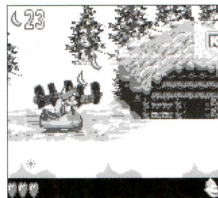
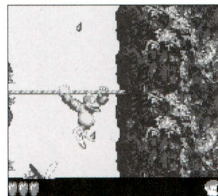
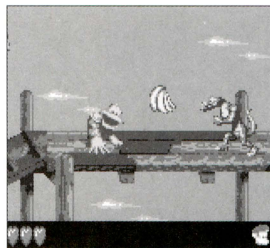
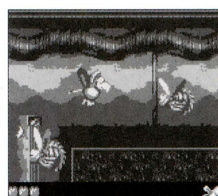
星のカービィ64

●NINTENDO64 ●3月発売予定 ●6,800円
●アクション ●1人プレイ

人気アクションゲーム『星のカービィ』の64版が登場する。64というと、3Dスティックによるキャラ操作が有名だが、カービィは十字ボタンでキャラを操作する。つまり、GB版やSFC版と同じ感覚でゲームをプレイできるのだ。またカービィといえば、敵を吸いこんでその能力をコピーする特殊能力が有名だが、今回は吸いこんだ敵の能力をミックスし、別の能力にすることもできる。新能力の発見という、新たな楽しみ方も用意されているのだ。

←「ファイア」と「カッター」のミックスで、「炎の剣」が出現した！

↑同じ能力同士をミックスさせると、能力がより強くなり、写真のような巨大カービィにもなれる。

←カービィ64では、こんな幻想的なステージもある。快適で美麗な3D画面はさすが64といったところか。

ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

●ゲームボーイカラー専用 ●1月28日発売予定 ●予価3,800円
●アクションアドベンチャー ●1人プレイ

64版やTVアニメも好評なドンキーコングシリーズ。今度はGBから新作がリリースされる。それが『ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング』。冒険好きの女の子コング・ディクシーとディンキーが、伝説のロストワールドを目指し、ジャングルの奥深くへ冒険の旅に出るというのがゲームの内容だ。この作品のすごさは、そのなめらかな動き。GBでありながら、ドンキーコングシリーズ特有の、あのスリリングな臨場感がそのまま再現されている。GB初登場のディンキーのアクションもすごい！

↑ディクシーがバナナをとっている。たくさんとれるかな？

↑綱渡りもこのとおり！ がんばれ！ディンキー。

←ゲームは、ディンキーかディクシーを操作して様々な場所を冒険する。

↑画面中央のキャラはアニマルフレンド。頼れる味方だ。

トレード&バトル カードヒーロー

●GAME BOY ●2月21日発売予定 ●予価3,800円
●トレーディングカードゲーム ●1～2人プレイ

アメリカでも超人気のポケモンカードなど、トレーディングカードゲームは今、花ざかり。この春、任天堂からも新感覚のトレーディングカードゲーム『カードヒーロー』がお目見えする。プレイヤーは主人公ひろしとなり、カードを収集。仲間たちとカードバトルをするのだ。この手のゲームはルールが面倒そうだが、『カードヒーロー』はゲームを進めるだけでルールを覚えられる親切設計。マニュアルなしでもすんなり遊べるのだ。ただし、ゲームに必要なカードを集めて、デッキを強くするのはみんなの努力と思考力次第。

↑主人公ひろしがあこがれるアニメの主人公"門マサル"。

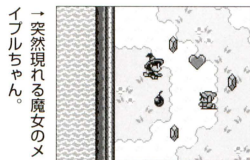
←もちろん、情報収集を行うための場も用意されている。チェック！

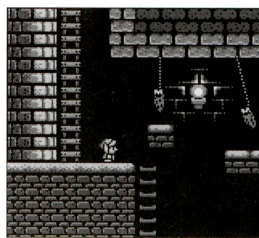
↑資金が貯まったらカードを購入。通信機能でトレードもイイ。

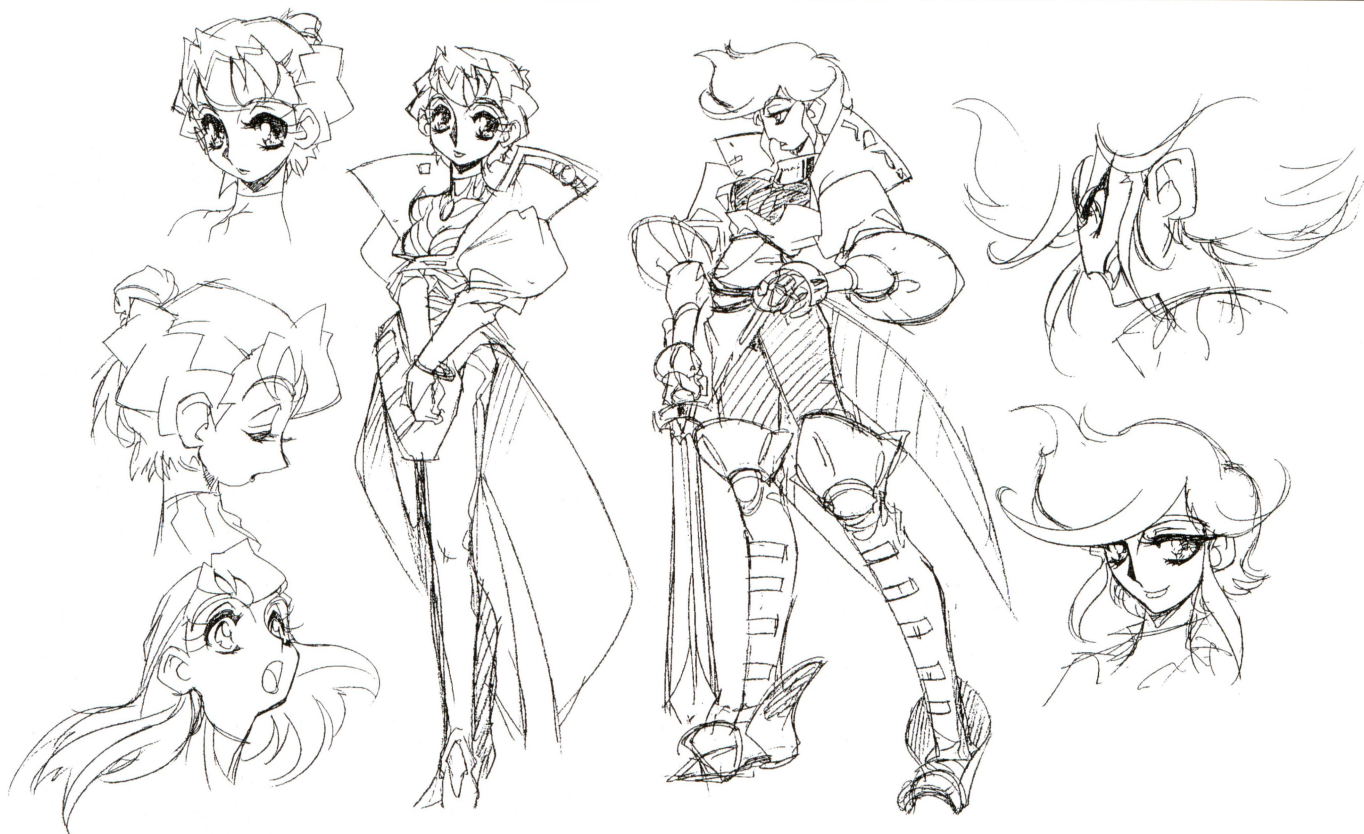
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～

●ゲームボーイカラー専用 ●春発売予定 ●予価3,800円
●アクションRPG ●1人プレイ

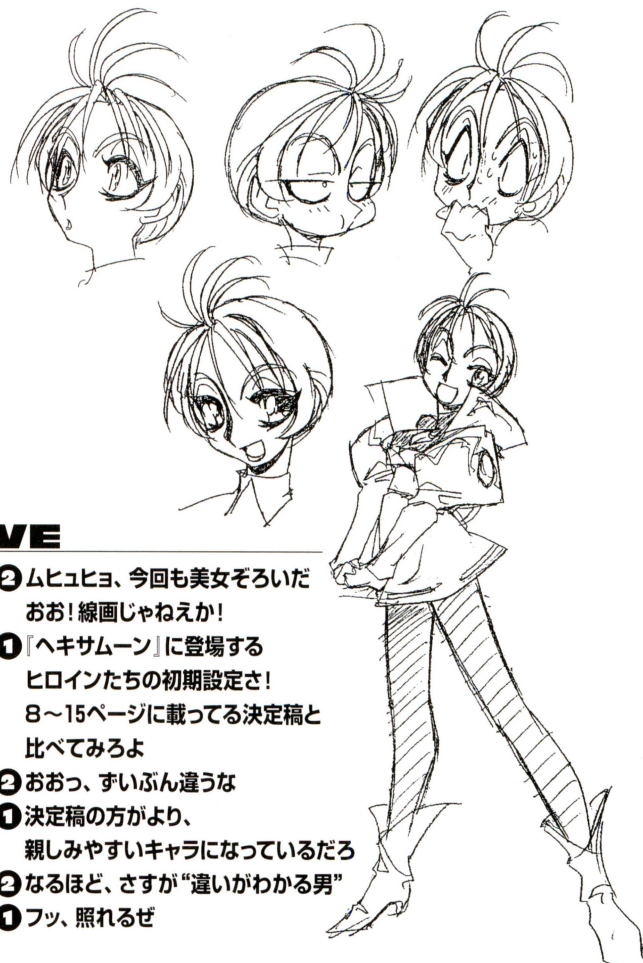
前号でも紹介したゼルダの伝説GB版『ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章』。残念ながら発売は、2000年春に延期されたが、新たな情報をキャッチしたので紹介しよう。

時代はSFC版からしばらく経った頃、舞姫ディンが持つ「四季ロッド」という不思議な杖をねらう闇将軍ゴルゴンは、彼女を荒れた城の奥深くに閉じ込めた。これを救えるのはリンクだけだが、彼にはトライフォースの試練が待っていた。はたしてどんな冒険が待っているのか期待しよう！

→突然現れる魔女のメイプルちゃん。

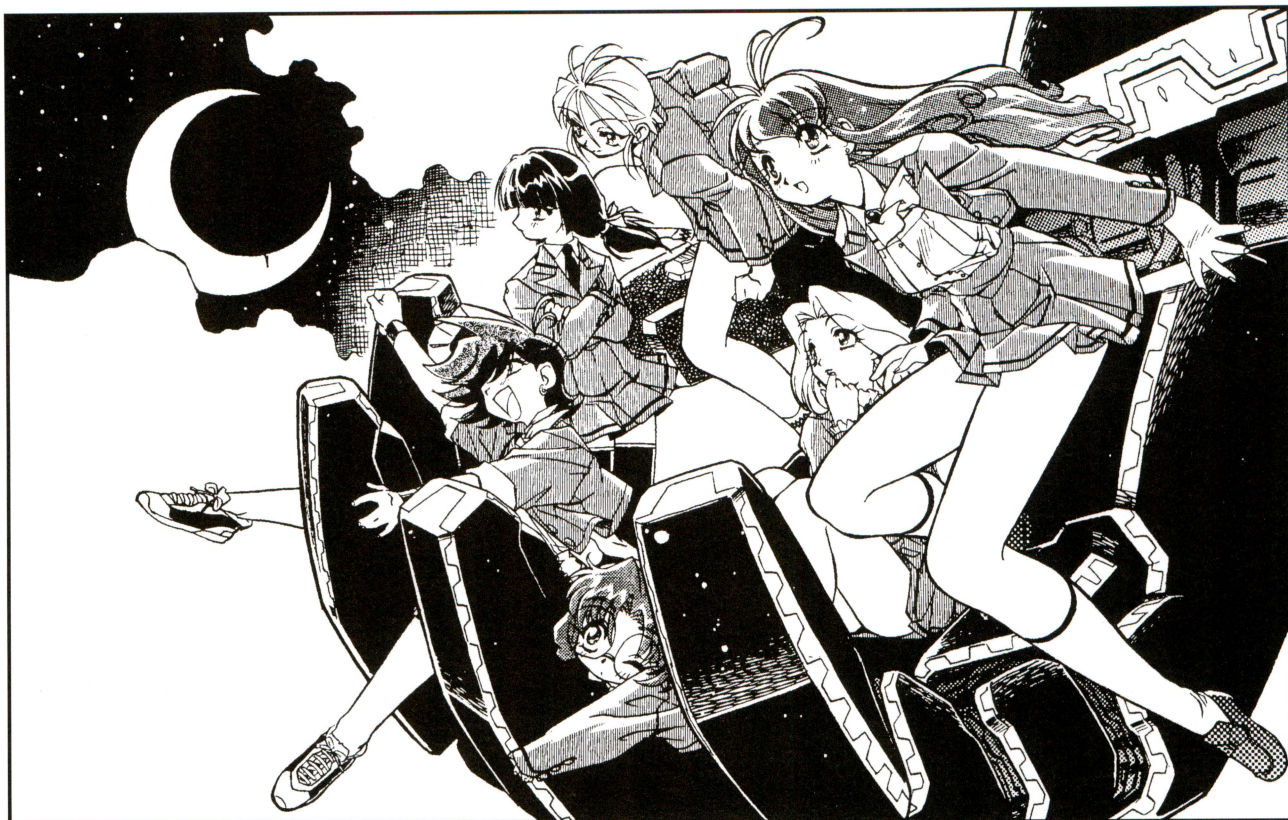
←リッキーのお腹に入ることができるぞ。

↑ダンジョンでブラブラゆれ、リンクを邪魔するキャラ。見た目はみのむし。

↑雪の上は歩くことができる。これを利用して、冬にだけ行けるところもある。

「ヘキサムーン・ガーディアンズ」
鈴木典孝直筆原画大公開

SECRET DETECTIVE AGENCY Anchans

秘密探偵
あんちゃんず

●コードネーム1号
「げーむじん」に雇われた私立探偵。クールなフェイスと巧みな話術で重要機密を入手する。

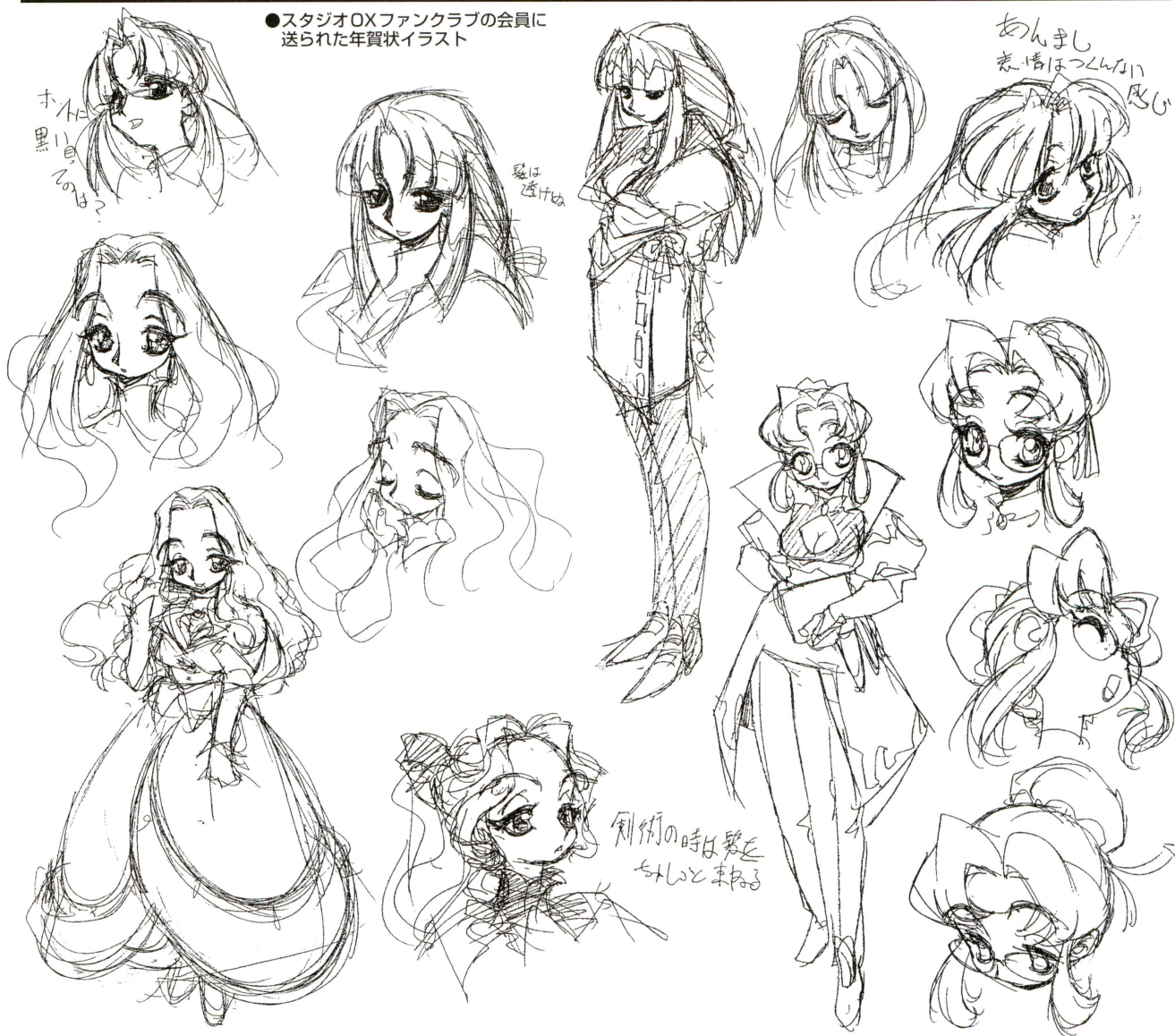
●コードネーム2号
1号の相棒。パソコンを駆使して、日夜情報収集に励む。表の顔はウェッブデザイナー。

❷ムヒュヒョ、今回も美女ぞろいだおお！線画じゃねえか！
❶『ヘキサムーン』に登場するヒロインたちの初期設定さ！8～15ページに載ってる決定稿と比べてみろよ
❷おおっ、ずいぶん違うな
❶決定稿の方がより、親しみやすいキャラになっているだろ
❷なるほど、さすが“違いがわかる男”
❶フッ、照れるぜ

●スタジオOXファンクラブの会員に
送られた年賀状イラスト

ホントに黒い目、そのは？

髪は透けぬ

あんまし
表情はつくんない
感じ

剣術の時は髪を
ちゃんとまねる

紹介ゲーム解説

ここでは、本誌で紹介したゲームのシステムやストーリーを紹介します。購入するときの参考にしていただければ幸いです。発売日などのデータは各関連ページを参照してくださいね。でわ～、今回もスタート！

ときめきメモリアル2

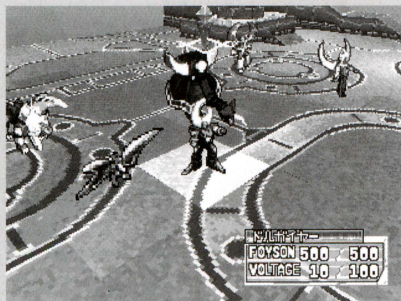
●関連ページは2ページ

ひびきの市という架空の街で高校3年間を過ごしながら自分を磨き、卒業式の日に伝説の鐘の祝福を受けながら告白されるのが目的。その間には文化祭や体育祭はもちろんのこと、ミニゲームのできるイベントも。また今回、キャラクターが直接名前で呼びかけてくれるエモーションボイスシステムやゲームに登場するキャラクターも主人公同様に、考えて行動するキャラクター思考ロジックなど、工夫がほどこされている。

ヘキサムーン・ガーディアンズ

●関連ページは8ページ

主人公・轟堂大地の前に突如現れた6人の美少女。彼女たちは、月と同じ座標にある異界・ヘキサムーンのプリンセスだった。プリンセスのひとり、ミューズから騎士としての使命を託された大地は、ガーディアンと呼ばれる巨大ロボットを駆って、プリンセスの敵・クロスロード鉄鋼兵団に戦いを挑んでいく。

ファンタジックな背景に変形合体する巨大ロボット、そして美少女と、燃える要素を3つも取り入れた欲張りなソフト。ドラマパートはアドベンチャー形式、戦闘はシミュレーション形式で進行する。

ロボット同士の戦いはタクティカルコンバットで行われる。

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

●関連ページは18ページ

今度の舞台は太正15年の巴里。黒鬼会との戦い後、実績を認められた帝国華撃団・隊長の大神一郎は巴里に新設される秘密部隊の隊長としてフランスへ赴いた。「巴里華撃団・花組」設立のために、新たに登場する5人の乙女が集結する。時を同じくして巴里の暗闇で胎動をはじめる異形の怪人たちと、「巴里華撃団・花組」の戦いを描くドラマチックアドベンチャー。はたしてどんな戦いが大神を待っているのか？　こうご期待の内容だ！

レインボーコットン

●関連ページは46ページ

日本全土のシューター野郎をアツくさせた『コットン』シリーズの最新作。前作までは2D横スクロールタイプだったが、今作では全キャラをポリゴン化、3Dスクロールタイプのシューティングとして劇的な進化を遂げている。また、ステージ間に挿入されるデモもパワーアップしており、シリーズ初のフルデジタルアニメーションとなっている（もちろんフルボイス！）。全5ステージを制覇してすべてのデモムービーを観るのだっ!!

みちのく秘湯恋物語　kai

●関連ページは40ページ

東北路を舞台に繰り広げられる本格アドベンチャーゲーム。主人公は平泉で出会ったヒロイン・佐藤朱鷺子をモデルとし、各所でコンテストに応募するための写真を撮っていく。どんな場所でも撮影は可能だが、主人公が得意とする花札を彼女に挑み勝利することで、その場所でしか撮影できない写真を撮ることもできるのだ。また、実写の背景とキャラクターを合成することで、プレイヤーも実際にみちのくを旅している気分を満喫できる。

海腹川背・旬～セカンドエディション～

●関連ページは17ページ

プレイヤーは、歩く、ジャンプする、ルアー操作などを駆使して、敵と戦い、一定の時間内にステージ内にある出口（扉）に入れれば面クリアというサイドビューのラバーリングアクションゲーム。ルアーとゴムひもを使ったアクションがすべてともいえるゲームシステムで、伸び縮みするルアーをどれだけ巧みに使いこなすかが問題。コツを掴めば自分なりのルートを見つけ出口まで向かうことができる。単純ながらも奥が深いゲームだ。

サモンナイト

●関連ページは33ページ

他機種で大ヒットした『ブラック／マトリクス』の開発チームが手がけたシミュレーションRPG。どちらかというと敷居の高かった前者とは異なり、初心者でもすんなり入り込める作りとなっている。主人公キャラとパートナーキャラの組み合わせによってセリフが変化したり、特定のキャラとの会話を進めることで展開が変わってきたりと、細部まで作り込まれたストーリー面の充実度も見逃せない（1回のプレイでは全イベントの制覇は不可能）。飯塚武史の描くほんわかしたキャラクターも魅力のひとつだ。

アジト内の移動画面。気になる人には何度も話しかけよう。

夏色剣術小町

●関連ページは50ページ

剣道に青春をかける主人公が迎えた、高校生活最後の夏。全国から剣道の強豪5校が集まる合宿で、主人公は多くのライバルと少女に出会う。その出会いの中で主人公は、いままでの自分に欠けていたものを知り、そしてかけがえのない大切なものを得る。それは力か友情か、それとも愛か？
“70年代風スポーツ青春マンガ”なノリの恋愛育成シミュレーション。主人公の心の成長がテーマにあり、微妙な心理描写が光る。

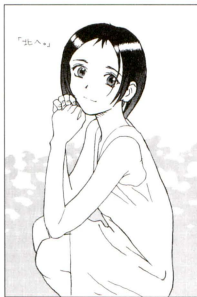
ギガウイング

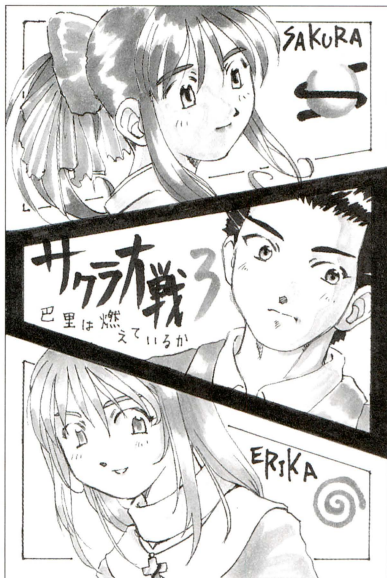
●関連ページは65ページ

敵の弾丸をはじき返し己の武器とする「リフレクトフォース」と、スコアが億、兆単位にまで跳ね上がる得点システムが斬新な近年まれにみる傑作シューティング。アーケードからDCへの移植にあたり、人気声優によるフルボイス化を実現。ゲーム中に登場するイラストをいつでも見られるギャラリーモードも搭載。インターネットに接続すれば、様々なサービスをダウンロードしたり、全国のギガウイングファンとスコアを競い合うことも可能。

げーむじん画廊

いきなりビッグニュース！　次号からこのページもついにフルカラー化！　カラーイラストをどしどし応募してください！

↑（新潟県・あまがえる）ぷよぷよの人間キャラ大集合。好きだったなあ、特にカエル。

←（佐賀県・肉球）秋号の『北へ。』特集も大好評でしたよ。

←「画廊のカラー化はしないのですか？（神奈川県・万華鏡）」。しますとも！

↑「持ってて良かったドリームキャスト…（千葉県・千葉敦）」。うまい！　まだ買ってない人は急げ！

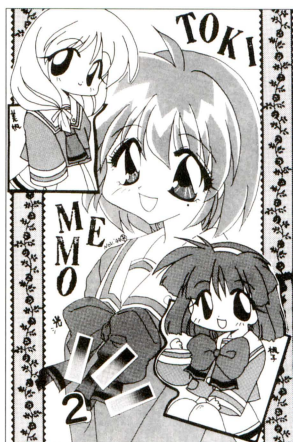
「冬の風物詩ってことで（兵庫県・せさ太郎）」。みかんの美味しい季節です。

←「プレゼント当選!!　記念に光陰の妖精を描いてみました（群馬県・夢現）」

↑（青森県・天馬いさご）オリジナルのキャラクターみたい。あいかわらず上手です。

↑（神奈川県・小田研一）色の使い方が綺麗。カラーでお見せできないのが残念です。

↑（兵庫県・せさ太郎）カラーになった「げーむねこ」もいいものでしょ？

↑「『ククロセアトロ』とってもカラーきれいでよかったでス！（神奈川県・万華鏡）」

↑「『マンションズ＆ドラゴンズ』おもしろいッス（静岡県・大江戸殿下）」

↑（新潟県・あまがえる）『ときメモ2』の特集はいかがでした？　感想待ってます。

↑「ポリゴンって実はあんまり好きじゃないんですケド（青森県・天馬いさご）」

↑（栃木県・武藤広幸）。ゲームボーイも出るし、ますます人気のエリー。

げーむじんPARTNERは、あなたからのお便り、カラーイラストを待っています！

■当コーナーでは、皆様からのイラスト＆おたよりを募集しております。官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名（PN）を書いて送ってください。
■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版　げーむじんPARTNER　おハガキ係
http://www.t-two.co.jp/

PRESENT

はい、は～い！プレゼントのコーナーだよ。ゲームソフトからテレカにトレカにポスター、ラフ画までお宝賞品がざっくざく。びしびし応募よろしくなりん！

応募の決まり

巻末のアンケートハガキにほしいプレゼント番号を1つと、必要事項、アンケートの答えを記入し、下に付いている応募券を貼ってご応募ください。抽選のうえ、当選者を決定し、春号誌上で発表いたします。締め切りは3月6日（消印有効）です。

巻末のアンケートハガキで応募してね！

1 サクラ大戦3「SAKURA PROJECT2000」パンフレットと携帯ストラップセット

■提供／セガ・エンタープライゼス

3名

2 ときめきメモリアル2 限定版ソフト

■提供／コナミ

3名

3 ヘキサムーン・ガーディアンズ Tシャツ（Lサイズ）

3名

■提供／インクリメントP

4 ヘキサムーン・ガーディアンズ ステッカー&テレカセット

■提供／インクリメントP

3名

5 サモンナイト ぬいぐるみ

■提供／バンプレスト

3名

6 サモンナイト ポスター

■提供／バンプレスト

3名

7 ギガウイング ソフト

■提供／カプコン

3名

8 Memories Off 壁掛け時計

■提供／キッド

3名

9 Memories Off ポスター

■提供／キッド

3名

10 紅蘭リベッタ イラストのラフ画

■提供／藤島康介

1名

11 ヘキサムーン・ガーディアンズ 鈴木典孝色紙

■提供／スタジオOX

1名

12 Little Lovers SHE SO GAME ポスター&トレカ&シールセット

■提供／ドリームキューブ

3名

13 レインボーコットン ポスター&湯飲みセット

■提供／サクセス

3名

14 海腹川背・旬～セカンドエディション～ ソフト&ポスターセット

■提供／エクシング

3名

15 まぼろし月夜コミケ限定スクリーンセイバー&おたのしみディスク（win95,98対応）セット

■提供／シムス

3名

16 みちのく秘湯恋物語 kai ポストカード型カレンダー

■提供／フォグ

10名

応募券
PARTNER
2000 WINTER

秋号 プレゼント当選者・全153名発表

プレゼント番号順に表記してあります。

1 大阪府・小林一雄、宮崎県・川上博丈、東京都・奈良正弘、神奈川県・大宅満、埼玉県・村山武郎
2 北海道・神谷順、青森県・三谷直哉、千葉県・斉藤肇、群馬県・大杉慎一、高知県・村田彰男
3 東京都・酒井幸太郎、茨城県・小川雅巳、大阪府・青木亜衣
4 千葉県・宮本歩、愛知県・千葉貴央、大阪府・武田幸治
5 群馬県・青木慎、香川県・橋本幸典、宮崎県・梅田未来
6 大分県・立山義隆
7 宮城県・青木真也、東京都・長濱彩、兵庫県・太田幸一
8 北海道・久保勝広、北海道・吉田拓也、東京都・伊丹大地
9 愛知県・伊藤靖志、愛知県・大山誠、愛知県・所宏、兵庫県・岡田いつ子、福岡県・神田晃
10 秋田県・梅宮力也、福島県・木村幸一、埼玉県・小野裕二、埼玉県・三田浩之、千葉県・横田みく、栃木県・伊沢太郎、富山県・野口武雄、山口県・滝二郎、山口県・城山優、鹿児島県・池田史郎
11 群馬県・鈴木怜治
12 茨城県・稲延一宏、埼玉県・石井俊行、神奈川県・柳田悦宏
13 宮城県・高橋洋輔、秋田県・浅田浩、愛知県・高橋幸敬
14 岐阜県・松田雅実、静岡県・片平智章、茨城県・川崎智紀、秋田県・谷信二、群馬県・大崎和生
15 群馬県・岩崎しのぶ、千葉県・中村夢子、愛知県・朝山武

【表紙イラストテレカ100名】

東京都・一迫涼、東京都・山本良克、岡山県・小川太一、神奈川県・滝澤富一、山梨県・古屋美香、愛知県・岩田友和、東京都・金岡元統、東京都・板橋淳一、熊本県・木薮雅之、香川県・尾崎正和、東京都・坂埼尚之、愛知県・菊池浩二、神奈川県・渡辺隆一郎、千葉県・松田尚之、東京都・松原啓介、神奈川県・舟木速人、大阪府・木咲健、千葉県・中沢健二、鹿児島県・嬉野弘文、京都府・中根香澄、東京都・吉村隆、佐賀県・平井誠也、岐阜県・小西稔、東京都・真部純治、埼玉県・冨田峰生、愛知県・三浦淑邦、東京都・大竹浩之、茨城県・泰司、埼玉県・赤堀一浩、神奈川県・森英夫、東京都・斉藤浩、東京都・名原和穂、千葉県・石渡浩之、茨城県・竹田雅一、東京都・古幡一洋、愛知県・小坂大介、東京都・木下量二、北海道・田村貴幸、千葉県・五味仁智、広島県・垣本将、東京都・名切淳、岐阜県・中村武敏、神奈川県・浅見幸則、神奈川県・青木良廣、山形県・土門周、岡山県・来間与典、東京都・高田篤史、千葉県・大里明、千葉県・中野光雄、埼玉県・鈴木巧、北海道・立野一、青森県・車幸一、福島県・浅野裕子、福島県・紺野祐司、富山県・司慎二、新潟県・佐藤亜紀子、新潟県・輪島直哉、石川県・村上幸一、山梨県・近藤二郎、静岡県・三谷章、静岡県・山田道郎、群馬県・木村慎一郎、栃木県・安田五郎、栃木県・森下伸二、愛知県・梶原直子、三重県・喜田純、兵庫県・高村幸吉、東京都・坂田好子、愛知県・安江香奈、滋賀県・武藤洋介、山口県・三沢武雄、広島県・羽田未来、岡山県・野口一世、岡山県・昨田かなめ、福岡県・吉住尚、福岡県・山野巧太、大分県・村上猛、長崎県・秋田紀子、鹿児島県・横田恭、鹿児島県・福田昭夫、高知県・森田裕次郎、愛媛県・宇田三枝、愛媛県・木谷洋子、東京都・坂田光一、熊本県・田部雄介、群馬県・渋沢正樹、群馬県・滝澤章子、長野県・佐藤利夫、栃木県・大谷憲、埼玉県・右田正、埼玉県・乾裕次、大阪府・亥田良、京都府・杉下勘、奈良県・北進、秋田県・武田泰時、福島県・戸塚哲夫、群馬県・追尾彰、静岡県・岡島一徳、岐阜県・山下茂雄、東京都・清水康

キムラくん はみだし情報局

世の中には、はみだしていいものと悪いものがあるぞ（なんやそれ！）

http://www.t-two.co.jp/

ビジュアルワークスシリーズ第3弾
『To Heart アンソロジーMAX』
1月26日発売決定！
藤島康介描き下ろしイラストが表紙だよ！

いやいや、コミケも終わってひと休み中の諸君！ お待たせ。ご好評をいただいた『To Heartアンソロジー＋α』の新作が1月26日に発売されるぞ！ その名も『To Heart アンソロジーMAX』。表紙イラストはなんと藤島康介描き下ろしキャラだ！ プラス、これ、必見！ 水無月徹氏との落書き付き対談が実現したぞ！ うおおおおっ狂喜乱舞！ さらにアンソロジーコミックは、みた森たつや、島本晴海、騎羅、近永早苗、DOW、原田雄一、犬吉、のり太などなど、総勢23人のTo Heartラブな作家陣が乾坤一擲の想いを込めて描き下ろしなのだ！ 泣けるねぇ、うれしいよねぇ。ということで、お年玉は残しておくように。1200円は確保しておくように。よろしく頼まれてください。

『ポケットモンスター金・銀
攻略ガイドブック』好評発売中！

ティーツー出版の『ポケットモンスター金・銀攻略ガイドブック』をキミはもう読んだか？ 何もかもが完璧に攻略された最強本だ。これなくしてはポケモン金・銀は語れない！ 無理にとは言わないが買ってね！
■全国の書店にて発売中。定価850円。

絶好調！『げーむじんPARTNER on the WEB!』
「キムラくん日記」（毎日更新）
「天晴れ！藤島くん!!」（3週間に1回更新）
ほかおかしなコンテンツがいっぱいだ！
見て来て触って確かめよう！

もう疲れたよ俺（ボソ）。いや、そうじゃない！ これからだ、これから。バッチいこ～!!!!! これからもっと楽しくなる『げーむじんPARTNER on the WEB!』を覗いてください。
「天晴れ！藤島くん!!」ではPARTNERオリジナルキャラ・リベッタの制作秘話が語られたり、藤島氏のバカ話やここだけの話も読めるよん！ 近々、新コンテンツもアップする予定。とにかく見てくれ！

Game-Jin Back Number

◀げーむじんPARTNER'99秋号（リニューアル第2号）
●藤島康介VS NOCCHI 描き下ろしイラスト競演 定価1200円

■げーむじんPARTNER'99 夏号 藤島康介のマルチ対談 定価1200円
■げーむじん'99 4月号 定価780円
■げーむじん'99 2月号 定価780円
■げーむじん'99 12月号 定価580円

お近くの書店でお申し込みください。お急ぎの方は、ティーツー出版営業部（電話03-3370-3061）まで、住所・氏名・電話番号、御希望の号数と冊数をご連絡いただければ、代金引換でお送りいたします。なお、手数料として315円と送料（地域によって異なります）が別途必要です。

げーむじんPARTNER 2000年冬号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P78、P80より希望するプレゼントの番号を1つお書き下さい。裏面には、アンケートのすべての回答を記入して50円切手を貼って投函してください。

●リスト：冬号の記事

1 表紙
2 ときめきメモリアル2
3 新作：ヘキサムーン・ガーディアンズ
4 連載：桑島法子のNo Surprises
5 GAME-JIN TOPICS 海腹川背・旬 セカンドエディション
6 連載：藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ サクラ大戦1、2、3
7 新作：サモンナイト
8 新作：みちのく秘湯恋物語 kai
9 新作：レインボーコットン
10 新作：夏色剣術小町
11 新連載：こひめのカラフルファンタジア
12 連載：げーむねこPartner
13 連載：近藤敏信の㊙げーむ雑草ノート
14 連載コミック：わらびー
15 ギガウイング
16 新作：任天慕情
17 連載：秘密探偵あんちゃん's
18 Let's Play
19 読者ページ：げーむじん画廊
20 読者プレゼント

① 今号でよかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

② 今号でつまらなかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

③ あなたが所有しているゲーム機を以下の中から選んでその番号をすべて記入してください。

1.プレイステーション 2.ドリームキャスト 3.セガサターン 4.NINTENDO64 5.スーパーファミコン 6.ゲームボーイ 7.その他

④ よく読むゲーム誌やアニメ誌は何ですか？ 以下の番号から3つ選んでください。

1.ファミ通 2.ザ・プレイステーション 3.電撃プレイステーション 4.ハイパープレイステーション 5.電撃Dreamcast 6.Dreamcast PRESS 7.G'Sマガジン 8.電撃アニメーションマガジン 9.ニュータイプ 10.アニメージュ 11.AX（エーエックス） 12.Megami MAGAZINE 13.その他

⑤ 今興味のある分野は何ですか？

1.ゲーム全般 2.美少女ゲーム 3.アニメ全般 4.美少女アニメ 5.キャラクターグッズ 6.声優 7.美少女フィギュア 8その他

⑥ インタビューしてほしいキャラクターデザイナーをお書きください。

⑦ 好きなゲームのキャラクターを3人お書きください。

⑧ 今注目しているゲームをお書きください。

⑨ 設定集を載せてほしいゲームをお書きください。

⑩ 大特集で取り上げてほしいゲーム、またはキャラクターをお書きください。

⑪ 今号の表紙について当てはまる番号をお選びください。

1.とてもよい 2.普通 3.よくない

⑫ 本誌の定価についてあてはまる番号をお選びください。

1.高い 2.ちょうどいい 3.安い

⑬ 本誌を何で知ったか教えてください。

⑭ げーむじんPARTNERのホームページ「げーむじんPARTNER on the WEB!」を覗いたことがありますか？

はい いいえ

⑮ 本誌に対するご感想、ご意見をお書きください。

… ご協力ありがとうございました …

アンケートの締め切りは
3月6日消印有効、
発表は**4月3日発売**の
『げーむじんPARTNER 2000年春号』
で行います！

げーむじん PARTNER

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー

2000.February
vol.11

CONTENTS

表紙イラストテレカ100名＆折り目なしカレンダー50名にプレゼント‼

紅蘭コスプレ・リベッタテレカと折り目なしカレンダーをさし上げます。応募方法はアンケートハガキの賞品欄に「テレカ」または「カレンダー」と書いて、必要事項をご記入のうえ、P78の応募券を貼ってお送りください。締切は3月6日（消印有効）。発表は春号誌上にて行います。

機種の略称

PS→プレイステーション　DC→ドリームキャスト　SS→セガサターン
N64→NINTENDO 64　NP→NINTENDO POWER　GB→ゲームボーイ
AC→アーケード　WS→ワンダースワン　NGP→ネオジオ・ポケット

げーむじんPARTNER春号は4月3日発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋　恭
●編集長　木村　晃
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集／ライター　スタジオ・ハード（齋木美香、渡部晋一、山田展寛、高村泰稔、大門弘樹、吉田英央）大塚訓章、海老名真一
●ライター　吉原孝太郎
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）福原宏美（Codex）
●カメラ　片山よしお　清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　セガ・エンタープライゼス　レッドカンパニー　アスキー
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社

編集後記

■あいかわらず年末年始はゲーム商戦が激しいッスねぇ。「ビブリボン」やら「オラタン」やら「ヴァルキリープロファイル」やら、いろいろ買ったのはいいんだけれど……、やるヒマがないっっっ!! 誰か代わりにプレイしてくれる人募集中!?（山）
■昨年のゲーム業界はビッグニュースばかりでしたが、今年はPS2が発売され、さらにハイクオリティなゲームの登場が期待されます。CGを使用したゲームもイイですが、職人技的なドット絵ゲームで遊びたくなるのは、年を取ったせいでしょうか？（泰）
■1月下旬、高校の同窓会に出席する予定だ。かつてのバンド仲間も今じゃ立派なファミリー・マン。30にもなって（2月には＋1）ハコ通いのクラウドを気取ったり、DDRでギャラリーの喝采を浴びるのが趣味なのって……オレだけ？（よっしいLSD）
■桜瀬琥姫さんの連載がスタートしました。桜瀬さんが描く、こんなファンタジーキャラが見てみたいという方は、ハガキでもメールでもBBSへの投稿でも構いませんお手紙ください。で、最近の俺様的流行語は語尾が「にょ」とか「にゅ」です(^_^;)（保）
■8年前、神の啓示を受けて会津を征服しようと立ち上がった、謎の学生A。彼の戦いの日々を記録したドキュメンタリー「ある男の野望」のビデオを探しています。もし、お持ちの方がいたらぜひご連絡ください。すぐに処分しに参ります。（VE-）
■いや～、昨年末の紅白歌合戦は凄かったよね～。何がって、「ターンAターン」を熱唱する秀樹！ しかもまさか応援に富野監督＆シド・ミードが駆けつけるとは予想できなかったよ。やっぱり50回目だけあるね。……ウソ90％（当社比）。（DY）
■『ときめきメモリアル2』の限定版はアッと言う間に売り切れたらしい。俺もほしかったが見つけられなかった。が、コナミさんは太っ腹だ。俺に3つもくれた。世間的にはそれを読者プレゼントと呼ぶが、あれは俺のだ（ウソ）！てなわけでHPで日記ほか浮かれまくってるから見てみそ。（キムラ）

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭ はい　いいえ

⑮［感想］

応募券は
こちらに

応募券
PARTNER
2000 WINTER

ご協力ありがとうございました

食いしん坊魔法使いコットンが、ドリームキャストでも大暴れ！

ファンタジーシューティング「コットン」が、3Dになってドリームキャストについに登場！

あの伝説の魔法使い「コットン」が、
3Dで帰ってきたぞ！
もちろん迫力も大幅にパワーアップ！

もちろんボーナスステージも健在だ！
もう公然の秘密と化してしまったが
シークレットボーナスももちろんあるよ。

ハチャメチャスタンプラリーのはじまりはじまり～

今回の冒険では、ウィローのため
にシルクとともにスタンプを集め
ていくことに。
旅先では、コットン達の悲喜こも
ごもの表情がフルアニメーション
で楽しめるぞ！

アイテムだって、てんこ盛り！

アイテムだって、パワーアップ！今回のレインボーコットンは体力制
だから、ライフをこまめに回復していくことが、攻略のキーポイント！
また、得点アイテムもいろいろな所に隠れているので、ハイスコア
アタックも熱いぞ！

もちろん、魔法の腕は超一流！

コットンといえば、魔法だよね♪そこで今回もおなじみの火竜や
いかずちに加えて、いろいろな魔法が追加されたよ！
魔法を使いこなせば、数々のピンチをしのぐことができるぞ！

●通常魔法……………………火竜
炎の竜が画面奥に向かって直進して行きます。
たいへん強力ですが、当てるにはコツがいります。

赤魔法

●妖精魔法…ファイアーフェアリー
妖精魔法は妖精に火がつき、その状態で敵を攻撃し
に飛んでいきます。（普通に妖精を飛ばした時より
も大ダメージを与えます。）

●通常魔法………………いかずち
指先から雷を放ち、画面内の敵にダメージを
与えます。（ザコはサーチします。）

●妖精魔法…………………バリア
球形のバリヤを張ります。一定ダメージで破裂し、
ボルトが飛び出します。（ボルトは敵に当たると
ダメージを与えます。）
また、バリヤは一定時間で消えます。

●通常魔法…………………流れ星
画面内に、大量の流れ星を降らせ、敵にダメージ
を与えます。落下した流れ星はその場で爆風を
巻き起こし、さらに敵にダメージを与えます。

●妖精魔法……………妖精大爆発
妖精が星を持って、前方へ飛んでいき大爆発します。
シルク以外の妖精がいる時のみ発動でき、星を
持っていった妖精は、爆発後帰ってしまいます。

オリジナル湯呑みプレゼント！

アンケート葉書で応募の方から
抽選で200名にプレゼント。

締め切り、2/末日・3/末日

3Dファンタジーシューティング

レインボーコットン

2000.1.20 on Sale

標準価格 ¥5,800（税別）

〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
サクセスホームページ：http://www.success-corp.co.jp/

株式会社サクセス

げーむじんPARTNER WINTER 2000 Vol.11
平成11年7月19日第三種郵便物認可
平成12年2月1日発行(季刊2,5,8,11月の1日発行)第3巻第2号通巻12号
発行・発売 (株)ティーツー出版
発行人 高橋 恭／編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
定価1200円 本体1143円

T1113361021207
雑誌コード13361—2